

SZÁMÍTÓGÉPES

JÁTEKMAGAZIN

1998/4 ÁRA: 992 Ft

Több, mint 30 játék bemutatása

Ultima Online

Ubik

Warhammer: Dark Omen

Játékéletrajzok

Starcraft

Ultima IX

Wizardry 8

Végigjátszások, tippek

Battlespire végigjátszás

Incubation végigjátszás

Gettysburg!, *Worms 2* tippek

Hardver újdonságok

Hercules Thriller 3D teszt

Intel Auburne, *Celeron*, DVD-RAM

ISSN 1417-930X



0.4

9 771417 930006

18373 Ft helyett 8990 Ft-ért

A ZED HÚSVÉTI ELŐFIZETÉSI AKCIÓJA

1998. április 8-tól május 9-ig

Karácsonyi ajándékeső húsvétkor. Ez itt az! Tiéd lehetnek az 1 éves ZED előfizetés kívül az előfizetéshez járó plusz ZED ajándékok is, ha 1998. május 9-ig előfizetsz a ZED-re. Így biztosíthatod magadnak, hogy egy évén keresztül kedvenc újságod hához jöjjön.

Az 1 éves ZED előfizetőknek járó plusz ajándékok.

- Ingyen megkaphatod a ZED első 3 számát, (3×992 Ft = 2976 Ft)
- a ZED 3001 MB különszámot, (1990 Ft)
- 6 órányi Deathmatch játékidőt, (6×350 Ft = 2100 Ft)
- és a Max magazin egy példányát. (395 Ft)

Tehát 18373 Ft helyett csak 8990 Ft-ot kell fizetned, de most jön a ráadás, mindezt még le is vásárolhatod a Base Szoftver Diszkont Áruházban a hét minden napján 10-20h-ig.



Az előfizetési díjat levásárolhatod a BASE Szoftver Diszkont Áruházban (Bp. VII. Dob utca 45. - Nyitva a hét minden napján - szombaton és vasárnap is - 10-20h-ig)

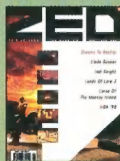
Az előfizetési csekkel felkeresve a BASE Szoftver Diszkont Áruházat (Tel.: 351-8395), egy ajándék kreditkártyát kapsz. A kreditkártya feljogosít arra, hogy az előfizetés árát levásárolod a BASE-ben. Ha élsz a lehetőséggel, a ZED-et végül is INGYEN kapod 1 éven át.



Előfizetőink még egy Max magazint is kapnak ajándékba (395 Ft)



1 éves előfizetés esetén ajándékba megkapod a ZED első 3 számát.



A ZED előző számait visszamenőleg külön is megrendelheted a lapban található csekkel 899 Ft/szám áron.

A Deathmatch játéktérben ingyen játszatsz (1 óra egyébként 350 Ft)

Előfizetés ingyen játék

1 év	6 óra
½ év	4 óra
¼ év	2 óra

DEATHMATCH

Így akár 2100 Ft-ot is megtakaríthatsz, nincs más teendő, hozd magaddal az előfizetési csekket, és már játszatsz is! Cím: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. (az udvarban) tel.: 267-6880

Az előfizetés díja 1 évre 8990 Ft, ½ évre 4990 Ft, ¼ évre 2590 Ft. Befizethető nem csak a lapban található csekken, hanem Belföldi Postautalványon (mely a postahivatalokban kérhető), átutalással az impresszumban közölt bankszámlaszámra, és elő lehet fizetni a szerkesztőségben (Budapest XI. Diószegi u. 39. C. ép. 151.), a BASE-ben, ill. a Virtual World üzleteiben, a Deathmatch játéktérben, és az IFABO-n a ZED standján is. Ez az akciós ajánlatunk csak 1998. május 9-ig érvényes

Sziasztok!

elmúlt a tél és vele együtt a játékkiadás szempontjából inségesnek számító február és március is. Itt az április, és így szép lassan a tavaszi programáradat is megindul. Egyre mára jelennek meg a régóta ígért reménységek, vagyis ismét a bőség zarárában dönthetünk el, hogy mely játékokról számoljunk be a ZED oldalain.

Negyedik számunkban olvashattok egy interjút a készülő Diablo 2-ről, megismerhettek első benyomásainkat a napokban megjelenő Starcraft-ról és azt is megtudhattátok, hogy miért is nevezik az Origin elnökét, Richard Garriot-at Lord British-nek. A játékteszték között az áprilisa tervezett Dark Omen és Ubik érdemel figyelmet, előbbi fantasztikus játékmene és kidolgozottsága, utóbbi pedig újszerű látásmódja miatt. A végjátékosokról sem szabad megfeledkezni, a Battlespire mellett ezúttal a stratégiáknak szeretett volna kedveskedni Incubation és Dark Omen tippel.

Ezúton szeretném mindenki figyelmét felhívni a ZED új cikksorozatának, a Gondolatébresztőnek két oldalára is, melyben azaz foglalkozunk, hogy milyen hatással vannak a számítógépes ifjúságra a különösen véres és erőszakos játékok. Ezt a két oldalt egyfajta vitaforumnak szántuk, így nagyon örülnénk, ha minél többen megírnátok véleményeket az éppen aktuális kérdéseiről. Használhatjuk a *Légy Te is a ZED írójá* felhíváshoz, minden hozzászólás helyet kap a CD-n, sőt, megfelelő érdeklődés esetén az újság hasábjain is.

A 22. oldalon megtalálhattátok a két hónappal ezelőtt meghirdetett Best of '97 verseny eredményhirdetését. Egy-két kivételtől eltekintve egyetlen kategóriában sem született hatalmas meglepetés, így az eredmé-

nyek mindenképpen a realitásoknak megfelelően alakultak. Nehezen született a döntés, hiszen míg az elmúlt néhány év nyertes mind-mind stílussteremtők, egyediek voltak, addig 1997-ben „csak” ismert játékkategóriák egyre kiforrtabb, látványosabb és élvezetesebb tagjai sorakoztak fel a mezőnyben. Nehéz lenne a döntés azért is, mivel 1997-ben nagyon sok olyan játék jelent meg, aminek gond nélkül odaítélhetnénk az első díjat, viszont ezek közül egy sem emelkedett ki annyira a többi úgyszintén remek alkotás közül, hogy egyértelműen lehessen választani. Ezért is fordultunk hozzátok, mint a kérdésben legilletékesebb döntőbírókhoz. Köszönjük, hogy ilyen sokan megosztottátok velünk a véleményeket.

Az újság hasábjain fellelhető apróbb változtatások mellett egy kicsit alakítottunk a CD kezelőfelületén is. Terveink szerint a következő számtól kezdve néhány újabb, érdekes menüponttal is találkozhattok.

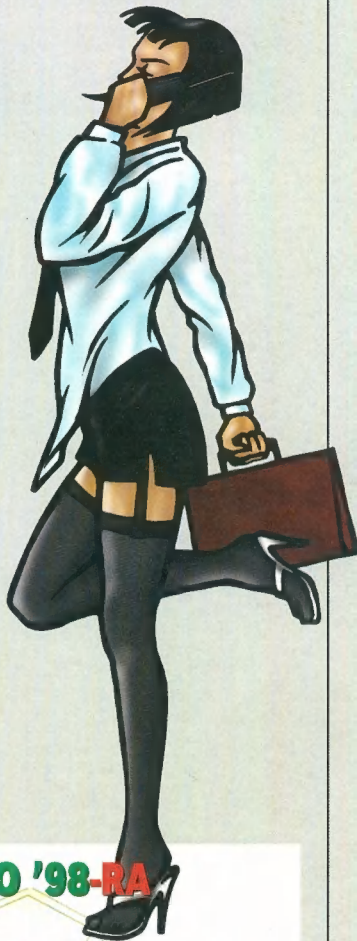
Előfizetőink figyelmét szeretnénk felhívni arra, hogy a borítékon elhelyezett etikett jobb alsó sarkában található számok az aktuális előfizetés időszakát jelölik. Ez azt jelenti, hogy kinek ez a jelölés: (04-14), az a ZED 14. számáig nem fog tőlünk leveleket kapni, hogy lassan lejár az előfizetése.

Végezetül pedig egy egészen különleges játékra szeretnénk meginvitálni benneteket az Electronic Arts és az Ecobit Kft. jóvoltából. Háromrészes vetélkedőben ezúttal a szokásos nyeremények (poszter, játék, polo stb.) mellett most valami egészen fantasztikus fődíjra számíthattok. A részleteket megtalálhattátok az 11. oldalon.

Jó szórakozást a negyedik számhoz

L. G.

Lám Gábor
főszerkesztő

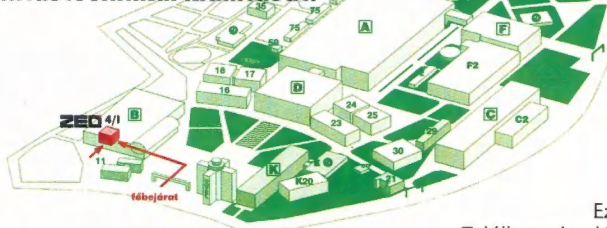


MIÉRT VEZET MINDEN ÚT AZ IFABO '98-RA

a ZED standján keresztül?

MERT VISSZAADJUK A BELÉPŐ ÁRÁT,

így ha felkeresel minket,
ingyen nézheted meg az év legnagyobb
számítástechnikai kiállítását!



**Szenzációs ZED 3001 Mb
Hábós akciók ajánlat!**

Minden látogatónk,
aki érvényes belépőjeggyel
felkeres minket
a B. pavilon 4/i standon,
az levásárolhatja nálunk
belépőjegyének árát.

Hogyan?

Ez a Zed 3001. meglepetése.
Találkozunk a kiállításon. Én tuti ott leszek.

ZED

Számítástechnikai havilap

I. évfolyam 4. szám

1998. április

Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor

Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt

Hírszerkesztő: Tószegi Szabolcs

CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes

Borítótér: Boros-Szikszai

Illusztráció: Müller Mihály

Tervezőszerkesztő: Champdor

Szerkesztőségi titkár: Nagy Zsuzsanna

Szerkesztőség: 1113 Budapest,

Diószegi u. 39. C. ép. I. em.

Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004

e-mail: pczed@zed.hu

http://www.zed.hu/

Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint az N-TEC Kft.-n keresztül (Kakas Csaba, 351-6853) a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadó.

Előfizetési díj CD melléklettel:

negyedévre: 2590 Ft

félévre: 4990 Ft

1 évre: 8990 Ft

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy a lapban található „kiszámlázottat” megbízás” nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra.

Külföldre előfizethető a HUNGARO-PRESS Kft.-n keresztül (Tel.: 36-1-206-1927, fax: 36-1-206-1921, e-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu)

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
Hirdetésszerző: Gánczöl Magdolna

Levélígítás: Timp Kft.

Nyomdai munkák:

Oláh Miklós Nyomda

1755 Budapest, Pf. 55

Felelős vezető: a cég ügyvezetője

A ZED magazinban megjelenő valamennyi cikket szerzői jog védi. Másolásuk bármilyen formában kizárólag a kiadó előzetes írásbeli engedélyével történhet.

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetéseket a lehetőségekhez mérten a legnagyobb figyelemmel gondozza, tartalmukért azonban nem vállal felelősséget.

ISSN 1417-930X

Tartalom

Hírek, újdonságok

Első bemutatkozások az eljövendő játékokról

6

ZED Best of '97

A tavalyi év legjobb játékai a Ti szavazataitok alapján

22

Jedi Knight – Mysteries of the Sith

Mara Jade színre lép

24

Actua Golf

Második ütősuhintás

26

Actua Ice Hockey

Jég veled!

27

Virtua Cop 2

Jöttem, láttam, lőttem...

28

Ultima – Múlt, jelen, jövő

A végtelen történet folytatódik

30

Jack Orlando

Aki nem győzte le Al Caponét

34

Lula – The Sexy Empire

A 69. oldal különkiadása

36

Warhammer: Dark Omen

Orkok helyett élőhalottak

38

Lords of Magic

Hősök után hadurak

42

Eastern Front

A TalonSoft most nem marad talonban

46

Ubik

Real-time stratégia és kaland

48

Deadlock II

Kicsit szebb, kicsit jobb...

50

Joint Strike Fighter

Az eljövendő évezred vadászrepülői

52

Flight Unlimited 2

Egyre közelebb a valósághoz...

54

Red Baron 2

Újra itt a repülő cirkusz

56

Vér mindenütt

Gondolatébresztő – erőszak a számítógépes játékokban

60

Szlenkszótár

Frame rate, bug, shareware

62



- 64 A rocket jump**
Saját tűzünk szárnnyain
- 66 Levelezés**
Főszerepben: az olvasók és Zed
- 68 Netböngésző**
Érdekességek az internetről
- 70 Battlespire végjátászs**
Az aktuális Elder Scrolls kaland
- 76 Incubation**
Segítség kolónia evakuálásához
- 80 Worms 2 tippek**
Fogadd el a férgek sötét oldalát!
- 82 Gettysburg!**
Észak és Dél immáron sokadszor
- 83 Dark Omen**
Stratégiai tippek
- 86 Hercules Thriller 3D**
Gyorsítókártya Herkules erejével
- 88 3D ködoszlató**
A 3D gyorsításról közérthetően
- 90 Hardver hírek**
„Kemény” áruk fóruma
- 94 CD tartalom**
Egy kis segítség a CD-hez

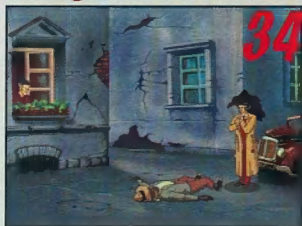


Játékok listája

Actua Golf 2	26
Actua Ice Hockey	27
Battlespire	70
Blaster!	6
Blood 2	6
Dark Omen	38, 83
Deadlock 2	50
Deer Hunter	14
Descent FreeSpace	17
Diablo 2	16
Dune 2000	12
Eastern Front	46
Everquest	7
Flight Unlimited 2	54
Game, Net and Match	20
Gettysburg!	82
Gorky 17	7
Incubation	76
Jack Orlando	34
Jane's F-15	8
Joint Strike Fighter	52
Lands of Lore 3	21
Lords of Magic	42
Lula	36
Max 2	19
Might and Magic 6	10
Mysteries of the Sith	24
Quake 3	12
Quest for Glory 5	14
Red Baron 2	56
Return to Kronor	7
Roborumble	18
Ski Racing	14
Star Wars Rebellion	18
Starcraft	12
Tiberian Sun	20
Prince and the Coward	14
Ubik	48
Ultima Online	30
Unreal	11
Virtua Cop 2	28
Viva Football	19
Witcher	10
Wizardry 8	21
Worms 2	80

Rajzolt játékok parádéja

Jack Orlando



Lula - The Sexy



The Prince and



Blood 2

– Jay „Shade” Wilson nyilatkozik

Monolith

nem hiszem, hogy a Blood első része igazán mély nyomokat hagyott volna valakiben. Ezt talán annak is köszönheti, hogy a Duke Nukem 3D engine, amit a program használt, a játék megjelenésekor már igen-csak elavult volt. A Monolith programozói nem szeretnék ugyanazt a hibát kétszer elkövetni, a Blood 2-t már a új 3D engine-nel szeretnék elkészíteni. Erről azonban beszéljen az egyik legilletékesebb, Jay „Shade” Wilson, a játék fő tervezője.

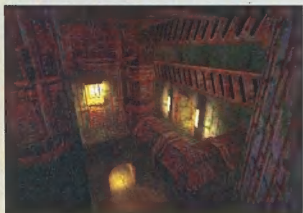
ZED: Mi a véleményed a mostani 3D lövöldözős játékokról és hogyan fog a Blood 2 ezekhez viszonyulni?



Jay: A 3D játékok a következő generációba léptek. Már nem elég, hogy ha a grafika gyönyörű, fontos a szintek megfelelő megtervezése, hatékony megtervezés intelligencia elkészítése és egy normális sztori kitalálása is. A Blood 2 mindenben meg fog felelni ezeknek az elvárásoknak. Ha nem hinnék benne, hogy a Blood 2 különbözni fog a kategória többi játékától, akkor valószínűleg nem is vennék részt az elkészítésében. Azért lettem játéktervező, hogy olyan játékokat készítek, amilyeneket más nem csinál. A Blood első részén két évig dolgoztam és közben rengeteg új ötletet találtam ki, amelyek már csak a második részbe fértek bele.

ZED: Mennyire kapcsolódik a sztori az első részhez?

Jay: Tökéletesen. Ismét Caleb-et kell irányítanunk, a Cabal nevű szekta tagját. Ez a



szekta a Tchernobog nevű ősi istenséget imádja. Ha játszottál az első résssel, akkor tisztában lehetsz azzal, hogy Caleb nincs igazán jóban a „főnökével”. Tchernobog elárulja és élve eltemeti Caleb-et a Blood legelején. Legközelebb már csak a legutolsó pályán találkozunk Tchernobog-gal megint. Caleb megpróbáltatásai természetesen nem érnek itt véget. A Cabal vére szomjazik, Caleb-et árulónak minősítik és kiközösítik a sektából. Hősünk a következő 100 évet tanulással tölti. Ennek eredményeképpen sikerül felélesztenie három kiválasztottat, akiket Tchernobog gyilkolt meg hajdanán. Ők négyen egyesülnek, hogy megsemmisítsék a Cabal-t.

ZED: Tudnál valamit mondani a játék menetről?

Jay: Mint már említettem, négy főszereplő választható a játék elején. Mindegyiknek más és más tulajdonságai vannak, amelyek befolyásolják a végjátást. Négy epizód lesz a játékban, mindegyik 7 szintből fog állni. A Hexenhez hasonlóan a szinteken oda-vissza lehet közlekedni, több olyan feladat is lesz, amely több pályán keresztül hűződik.

ZED: Az előzetesből úgy tűnik, hogy elég félelmetes lesz a játék hangulata.

Jay: Így van. Nem is félelmetesre, inkább horrorisztikusra szeretnénk csinálni az egészet. Már az első részt is horror játéknak szerettük volna, de ez nem igazán jött össze. Ennek egyik oka a Duke engine, a másik pedig a GT félresikerült reklámkampánya volt. Emiatt az emberek inkább egy időtlen játéknak könyvelték el a Bloodot. Most jóval többet foglalkozunk ezzel a részével a programnak, szerténnek egy egyéni, igazán nyomasztó hangulatot adni a játéknak. Aki olvasott H. P. Lovecraft-ot, az azt hiszem, érti, hogy mire gondolok.

ZED: Milyen 3D engine-t használtok?

Jay: A DirectEngine-t, amit a Microsofftal közösen fejlesztettünk ki. Ez az engine támogatja a Direct3D-t és a Glide-t is.

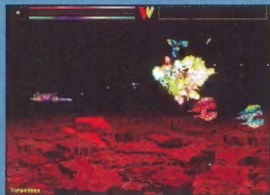
ZED: Miért nem a Quake II engine került bele a programba?



Blaster!

Tapware

A Blaster! nem más mint egy horizontálisan scrollozó shoot-em-up, a mai kor igényeinek megfelelő kőtöbbségbe öltöztetve. A játékos 26 szinten keresztül gyilkolhatja az ellenségeket és persze a joystickját. Az előzetes hírek alapján a játék animált 2D háttereket és három dimenziós sprite-okat használ.



A sztoriról egyelőre semmi hír nincsen, de azt hiszem egy ilyen játéknál ez nem is igazán érdekes, az akció a lényeg. A grafika az előzetes alapján jól néz ki, a sebességről pedig annyit, hogy a készítőik szerint a játék 60 frame/másodpercet produkál, már egy P100-as gépen is. 3D kátya természetesen alapkövetelmény.



Jay: Már jóval a Quake II engine használatának engedélye előtt elkezdttük fejleszteni a sajátunkat. Azt sem lehet elhanyagolni, hogy az írja itt dolgozik a folyosó végén, ha bármi probléma van, hozzá lehet fordulni.

ZED: Milyen érdekességeket tudnál még elmondani a programról?

Jay: A programmal együtt megjelentetjük a pályaszerkesztőt is. A kreatívabb emberek rengeteg új szintet készíthetnek a játékhoz. A Blood 2-ben lesz egy külön multiplayer epizód is. A többjátékos üzemmódban egyébként vagy 32, vagy 64 játékos küzdhet egyszerre.

ZED: Egy utolsó kérdés: hol tart a program fejlesztése? Hol tartotok a munkában?

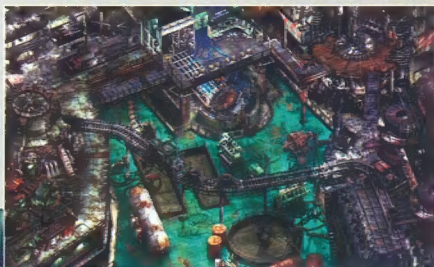
Jay: A csapat hamarosan befejezi a második epizódját. Hát igen, még sok a dolgunk.

ZED: Köszönjük az interjút!

Gorky 17

Trójma

Úgy látszik, lassan ismét elkezdene szerepjátékokat gyártani. Ebből a trendből szerencsére a Topware sem szeretne kimaradni. A cég egy jövőben játszódó szerepjátékon dolgozik, amely jelenleg a Gorky 17 nevet viseli. A név egyébként még nem vég-



leges, csak eddig még nem találtak jobb elnevezést a programnak.

A sztori röviden a következő: 2012-ben a NATO hírszerzése jelentést kap, hogy az oroszok teljesen megsemmisítettek egy lengyelországi várost. Semmi bizonyíték nincs az oroszok ellen és sikerül is elsimítaniuk

az ügyet. Természetesen senki nem tudja, hogy miért tették ezt. A következő évben egy titkos NATO támaszpontot építenek a megsemmisült város helyén, és építkezés közben egy rejtett földalatti laboratóriumot fedeznek fel. A NATO szeretné titokban tartani a dolgot, de a várost hírtelen

különös, félig ember, félig rovar teremtnyek lépik el. A katonák kordont vonnak a város körül és nem engednek senkit se ki, se be. Ugyenneben az időben egy fizikai konferencián bomba robban, az áldozatok a föld legjobb fizikusai.

Hősünknek, egy 40 éves katonának a feladata, hogy bejusson a NATO által őrzött városba és kiderítse, miért szabadultak rá a mutánsok a városra.

A program még igencsak félkész állapotban van, a készítők még azt sem tudják, hogy a harc real-time vagy körökre osztott lesz-e. Három karaktert irányítva kell kideríteniük Gorky 17 titkát. A játék inkább a manga stílusú RPG-kre hasonlít, ahol kevesebb a karakterek statisztikája és több az akció (lásd Final Fantasy VII.).

A program természetesen támogatja a 3Dfx-et, az előzetes képek alapján az biztos, hogy a grafikára nem lehet panasz. A programnak minden esélye megvan arra, hogy a Fallout méltó utódja legyen.

A Sony Interactive hálózaton játszható RPG-jé, az **Everquest** végre elkészült. A bétatesztetek mostanában vetik rá magukat a játékra. A program minimális hardver követelménye egyébként elriasztó: min. 200 MHz + 3D gyorsító szükséges! A játék egyébként egy igazi szerepjáték lesz 12 választható fajjal és 14 különböző osztállyal. Minden karakternek saját arcvonásai lesznek. Még egy érdekesség a programmal kapcsolatban: azok, akik szeretnének más játékosokat irtani, megtehetik, de akik nem akarják, hogy a többiek lemészárolják, azok beállíthatják, hogy ne pusztíthassa el őket egy másik karakter. Ilyenkor természetesen ők sem támadhatnak másokat!

Az **Amiga** újjászületett! Sok embernek az Amiga jelentette nemcsak a játéképít, hanem "A" számítógépet is. Március 13-án mutatták be az új Amigát az edklődő tömegeknek. Az Amiga '98 egyébként egy PowerPC alapú számítógép, amin az Amiga 3.1-es operációs rendszer fut. Az alapmodell - amely 1995 dollárba fog kerülni - négy darab 200 MHz-es PowerPC processzort tartalmaz. A gépet egyébként 1998 végétől lehet csak megvásárolni.

Return to Krondor

Sema

Érdekes hír az RPG-rajongóknak, hogy a Sierrának sikerült megszereznie a Krondor játék folytatásának jogát a 7th Level-től. Ezt egyébként igen egyszerűen érte el: nemes egyszerűséggel felvásárolta a játékot készítő fejlesztőcsoportot a PyroTechnix-et. A folytatás remélhetőleg még jobban fog sikerülni, mint a Betrayal at Antara, a Sierra előző RPG-jé. Öt karakterrel vágathunk neki ismét Krondor felfedezésének. A készítőik igyekeztek minden tekintetben hűek maradni a Raymond E. Feist regényeiben megjelenő világhoz. A hatalmas bejár-

ható terület gondoskodik arról, hogy hosszú ideig a monitor előtt ragadjunk. Aki szeretné a Krondor első részében található "ládás rejtvényeket", azok ebben a részben sem fognak csalódni. Két ilyen kis logikai játék is bekerült a folytatásba. Az első a vázsiszitalok készítése: 15 különféle alkotóelemből kell 30 féle mágius itótát keverni, a karakter vásárolhat recepteket vagy kísérletezhet. A második a zárnyitás, ami hasonlít a Betrayal at Krondor-ban lévőhöz, de annál jóval bonyolultabb.

A program egyébként elődjéhez hasonlóan egy teljesen 3D világban játszódik, de már a legújabb kori technika - értsd 3D gyorsítókártyák - felhasználásával.



Jane's F-15

– régi söprű jól söpör

Electronic Arts

ha azt mondom, Andy Hollis, nem hiszem, hogy sokaknak – talán csak az igazán megszálalt pilótáknak – jutna valami is az eszébe. Ám ha azt mondom, hogy Gunship vagy Jane's AH-64D Longbow, akkor már sokan kezdik kapizsgálni, hogy miről is lehet szó. Mr. Hollis és stábjá eddig csak profi szimulátorokat készített, melyek megjelenésük évében kivétel nélkül „az év legjobb szimulátora” cím büszke tulajdonosává váltak.

Az Origin Skunkworks csapat lassan már két éve írogatja a világhírű Jane's Information Group-pal közösen a jobbnál jobb szimulátorokat, mely sorozat következő része a tavaly nyár vége táján felröppent hírek alapján az F-15-ös vadászbombázóval fog foglalkozni. Azóta eltelt

tásához. A maximális felbontás nem változott: maradt a megszokott 640×480. Ha valaki rendelkezik egy 3Dfx alapú gyorsítókártyával, akkor annak minden előnyét ki tudja használni a programban, mivel először csak ilyen támogatással érkezik – természetesen utána folyamatosan fognak hozzá kijönni a Direct3D-s patch-ek, melyek főleg az nVidia cég Riva 128-as grafikus chipjét fogják támogatni.

A program sok tekintetben jelent előrelépést a szimulátorok terén. Elsősorban az active cockpit lesz az, ami a megszálaltott érdeklődését elsőre meg fogja ragadni. A pilótafülkében elhelyezett műszerfalakon levő összes gombot, kapcsolót be tudjuk kapcsolni, illetve állítani, minek következtében a szimuláció komplexitása jelentős mértékben megnő. Természetesen az sem



Szintén lesz a programban mission planner, ahol mi választhatunk ki a nap-szaktól kezdve az ellenséges gépek számán és ügyességén át az általuk hordozott fegyverek típusáig és feladatukig mindent. És ha ez sem lenne elég, akkor ott van még az instant action is, vagy a komolyabb játékosoknak a campaign is.

Szintén nagyon komplexek lesznek a rádióüzenetek is, melyek két ferkvencián keresztül fognak zajlani. Az elsőn csak a Wingman-jeinkkel tudunk majd beszélni, akik ezúttal maximálisan nyolcan(!) lehetnek. Második frekvencia az Awacs-nek, a földi irányításnak és hasonlóknak vannak fenntartva.



pár hónap, de még mindig nem lehetett semmi biztosat tudni a program felől, egészen pár héttel ezelőtt, amikor is kiadták az első példányokat tesztelésre.

A program grafikáját tekintve a csapat legutolsó fejlesztésére, vagyis a Longbow 2-re alapul, s ennek kiegészített grafikai engine-jét használja. Ennek megfelelően legalább egy 200-as Pentiumra és 64 Mb RAMra lesz szükségünk a folyamatos futta-



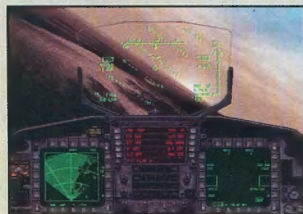
lenne túl jó, ha csak pilótavizsgálóval rendelkezők tudnák elvezetni a gépet, ezért a dolgunkat megkönnyítendő, a pilótánál elhelyezett két MFD-t saját kedvünkre tudjuk majd bekonfigurálni. Ehhez jön még hozzá a HOTAS, mely azt jelenti, hogy az összes számunkra fontos dologt mind el lehet a joystickkal illetve a gázkarral érní – Thrust-masterrel rendelkezők előnyben! Egyéb-ként egérrel és külön beállítható hotkey-ekkel lehet majd elérni a műszerfalakon levő dolgokat. Talán elmond valmit a bonyolultságról, hogy csak radarbeállítási mód-ból tízfélé van!

Sok másban is fog még a két szimulátor hasonlítani, ezek közül a legfontosabb a nézetek azonossága. Ugyanúgy lesz benne fegyveroperátori pozíció, előre és oldalra tekintő nézetek, valamint a célkövető nézet is meg fog egyezni – ez azért jó, mert aki repült már a Longbow 2-vel, annak nem kell újra megtanulni a billentyűzetkiosztást.

Fő feladatunk a fentebb felsoroltakkal megfelelően, két küldetésoszorát végigvitele lesz, melyek közül az első Irakban, a Sivatagi viharban játszódik, míg a másik egy képzetelebeli iráni konfliktushelyzetre alapul.

Természetesen a program támogatni fogja a többjátékos lehetőséget is, ami egyelőre még nem tisztázott, az az, hogy a Longbow 2-höz hasonlóan egy gépben is ülhettek majd ketten, vagy mindenki a saját gépét kell majd, hogy vezesse.

Tatcom



WARHAMMER DARK OMEN



Azt hittük, vége...
Hiba volt.

Keressz az eredeti játék dobozában
található Electronic Arts kupont, amellyel
fantasztikus akcióban vehetsz részt!
Részletek a játék dobozában!

ECOBIT®

**GAMES™
WORKSHOP**



ELECTRONIC ARTS

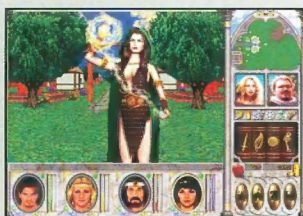
Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos képviselője. Minden jog fenntartva! A Warhammer Dark Omen, Games Workshop és Electronic Arts nevek és logók bejegyzett márkanévek és védjegyek, és felhasználásuk engedélyhez kötött.
Info: EcoBIT Multimédia Kft. Bp. 1077 Wesselényi u. 25., Tel.: (1)351-3078, Fax: (1)351-8549, Mail: ecobit@mail.datanet.hu, Web: www.ecobit.hu

Might and Magic VI: Mandate of Heaven

New World Computing

Ki gondolná, hogy a Might and Magic sorozat eddigi utolsó darabja (Darkside of Xeen) már négy évvel ezelőtt jelent meg. Sok RPG rajongó remekül szórakozott a játék előző részeivel. A hatodik részben négyfős csapatunkkal Enroth világát kell bejárunk. Roland király eltűnt és helyét Nicolai herceg vette át. Ő sajnos nem éppen keménykezü uralkodó és egyre több bajjós dolog történik a királyságban. Természetesen a mi feladatunk lesz a dolgok rendbetétele.

Elődeizh képe a Might & Magic VI rengeteg technikai újítással rendelkezik. Ez természetes is, mivel a fejlődés az elmúlt négy évben nem állt meg. Az új idők divatját követve a M&M VI is teljesen 3 dimen-



zióban játszódik. A készítő két külön 3D engine-t fejlesztettek ki, egyet a szabadban, egyet pedig a dungeon-ban történő mászkálásra. Természetesen mindez 16 bites színmélységben történik.

A régebbi Might & Magic játékokkal ellentétben a Mandate már valós idejű lesz. Szerencsére a csatát játszhatjuk a már jól megszokott körökre osztott módon is. A készítő igen aprólékosan terveztek meg Enroth világát. Az időjárás változik, a kalandozók által kipucolt barlangok idővel „feltöltődnek” szörnyekkel.

A játékban több mint 100 NPC, és várázlat, 30 szakértelem kapott helyet.

Azt hiszem, ennyi elég ahhoz, hogy minden rajongó remegve várja az új Might & Magic játékot. Az előzetes hírek alapján remek játékkal lesz dolgunk. A New World Computing szerint a megjelenési idő valamikor '98 tavasza lesz, a Heroes of Might and Magic 3-ról viszont egyelőre semmi új hírünk nincs...



Carmack mára is tartogatott egy meglepő bejelentést. Mégsem fognak Quake 2 küldetéseket csinálni, helyette azonban jön a **Quake 3**. Új motort fog kapni, nagyrészt azokkal az új grafikai elemekkel, amit a Trinity-re terveztek. Így aztán Carmack elmondása szerint csak 3D-s gyorsítótval megy majd a cuccos, szoftveres renderelés egyáltalán nem lesz.

Azért döntött így, mert ha a teljesen új Trinity-t akarta volna megcsinálni mindazal az egyéb újításokkal először, az még kb. plusz két év lett volna, annyit meg nem akart várni. Gondolom közrejátsszák az Unreal a döntésben.

A **Take Two** megvásárolt 16%-nyi részt a BMG Interactive-ből. Ennek (is) köszönhetően végre elérhető közel-ségbe került a Grand Theft Auto amerikai premijerje, ami eddig jogi problémák miatt csúszott.

Az Electronic Arts megszerezte a **WCW pankrátor-szövetség** „megszámítógépesítési” jogait, azaz nem sokára várható az EA Sports csapatától egy Hulk Hogan és Randy Savage nevelével fémjelzett, igazán profi wrestling-szimulátor.

A Turok főprogramozója, **Rob Cohen** kilépett az Iguana csapatából, és saját céget alapított Edge of Reality néven. Első játékukat az E3 show-n mutatják be.

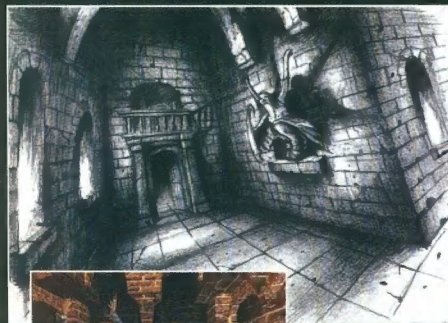
Witcher

Topware

A Topware is elkészíti a maga 3D akció-kaland-rpg-játékát. A Witcher főhőse Geralt, a leghíresebb varázsló-argyilkos

(witcher), aki elrabolt kedvesét szeretné kiszabadítani. A játék egyébként a lengyel fantasy író, Andrzej Sapkowski két regényén alapszik.

A program leginkább az Alone in the Dark-ra hasonlít, de fix hátterek helyett 3 dimenziós lett minden. A Witcher világa

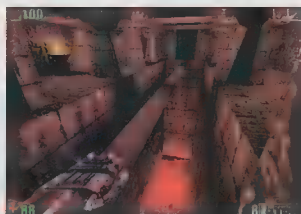


egy igen részletesen kidolgozott 3D környezet, mozgatható kamerával, fényhatásokkal és árnyékokkal, és valósidejű effektusokkal. A harc megvalósítása is 3D, de körökre osztott, így nem kerülünk szembe az ilyen típusú játékok fő problémájával,

nevezetesen, hogy a kameranézetek miatti pillanatok alatt levágnak minket. A programból még csak egy igen korai (nem játszható) demó láttunk, de biztos állíthatjuk: a Witcher nem minden-napi játék lesz.

Unreal

Lossan újabb fejezetéhez érkezik a harc – amit a nagy nevre való tekintettel Csillagok háborújának is nevezhetnénk. Az előző epizódban az Activision megszerezte az *idsoft* játékok kiadási jogait, de most eljött az idő, és a Birodalom... pardon: a *GT Interactive* visszavág! Az időpont 1998 május nyolcadika, a csodafegyver pedig az Unreal. A képek láttán, egyvalamihez nem férhet kétség: a „háborúnak” egy biztos nyertese lesz – mi, a játékosok.



Nyarj egy utat a '98-as foci VB-re!

Szeretnél Te is ott lenni a '98-as franciaországi foci világbajnokságon?



Nem kell mást tenned, mint részt venni az Electronic Arts, az Ecobit Kft. és a ZED magazin közös, háromrészes játékán és ha Te leszel a szerencsés nyertes, a mi költségünkön utazhatsz Párizsba. A feladat egyszerű, mindössze az alábbi – valamint a ZED következő két számában található – kérdéseket kell helyesen megválaszolni és máris részt veszel a 10 nyertes személyét eldöntő sorsoláson. A díjakat személyesen Puskás Öcsi adja át, így már magában ezért is érdemes próbálkozn!

Fődíj: Egy négynapos kirándulás Párizsba

az 1998-as foci VB egyik mérkőzésére! Utazás repülővel, odakint pedig szállás és ellátás vár a nyertesre. És hogy melyik mérkőzésre szól a jegy? Nos, ez egyelőre legyen meglepetés. Most csak annyit árulunk el, hogy nem a csoportmérkőzések egyikéről van szó. A következő ZED-ből további részleteket tudhatsz meg...



2-4. helyezett: 3 db Electronic Arts – EA Sports – ajándécsomag (EA sporttáska, EA Sports poló, játék)

5-10. helyezett: 6 db Electronic Arts – EA Sports – poló

A versenyhez a világbajnoksággal egy időben megjelenő – EA Sports által fejlesztett – World Cup '98 szolgáltatta az apropót. Íme az első három kérdés:

1. Melyik két ország válogatottját játszotta a legutóbbi foci VB döntőjét?
2. Melyik foci VB-re jutott ki legutóbb a magyar válogatott?
3. Nevez meg még legalább két sportágat, amiből az EA Sports PC-s játékokat készíti!

Az első három kérdésre a válaszok beküldési határideje 1998. április 24. A válaszokat levélben, illetve e-mailben a compo@zed.hu címre várjuk.

Szabályok:

1. A játékon nem vehetnek részt az EcoBIT Kft. és a ZED magazin munkatársai.
2. Egy pályázótól több beküldött megoldást nem fogadunk el.



ELECTRONIC ARTS™

ECOBIT® ZED



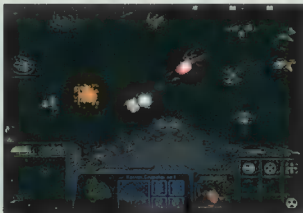
Starcraft

Nagyon sokan várják a Blizzard új stratégiai játékának, a Starcraft-nak a megjelenését, ezért úgy gondoltuk, örülnének egy rövid bemutatónak. Sajnos, az általunk kipróbált bétaverzióban nem lehetett egy személyes játékot játszani, kizárólag a battle.net-es többjátékos üzemmód működött, de még így is sok minden kiderült abból, hogy milyen alapvető újdonságokra számíthatunk a Blizzard előző stratégiai játékához, a Warcraft 2-höz képest.

Habár igen sok érdekes újítással találkozunk a programban, a játék le sem tagadhatná népszerűségét. A háttértörténet természetesen egészen más jellegű, hiszen a fantasy világ helyett ezúttal az űrben kell legyőznünk ellenségeinket. Újdonság, hogy nem kettő, hanem három különféle fajt irányíthatunk. Természetesen mindhárom fajnak eltérő tulajdonságai és egységei vannak.

A Terran-ok az egykori földi emberek leszármazottai, akik több évszázaddal ezelőtt indultak el a Földről. A Protoss-ok technikailag jóval fejlettebbek a többi fajnál, ezen felül még igen erős mentális energiával is rendelkeznek. Ez szépen hangzik, de van egy komoly hátrányuk is: messze nem

szaporodnak olyan gyorsan, mint a másik két faj. A Zerg-ek rejtélyes, ragadozó életmódot folytató, biológiailag kitenyészett szörnyetegek, akiknek az épületeik is szerves alapanyagokból készülnek. A három teljesen eltérő faj ellenére úgy tűnt, hogy a Blizzard-nak sikerült teljesen kiegyensúlyozni az erőviszonyokat. Látszik, hogy sokat foglalkoztak ezzel a problémával a Warcraft 2 után. (Sok kritikát kaptak ugyanis,



hogy multiplayerben csak az orkokkal lehetett komolyabb eredményt elérni).

Az eddigi real-time stratégiai játékokhoz hasonlóan minden fajnak szüksége van bizonyos alapanyagra, amelyek a fennmaradásához szükségesek. Ez az „alap-

anyag” minden fajnál más és más. Az embereknek például élelmiszerre, üzemanyagra és tartalék alkatrészekre van szükségük, míg a Protoss egységek működéséhez megfelelő mennyiségű mentális energiát kell „szolgáltatnunk”. Érdekes, hogy valamilyen szinten mindhárom faj képes rejtőzködni, a embereknek álcázó berendezésük van, a Protoss-ok mentális energiájuk segítségével képesek láthatatlanná válni, a



Zerg-ek pedig alpból kiváló rejtőzködők, könnyedén felveszik környezetük színét. A láthatatlanság egy igen érdekes színtartozék a játékba, ugyanis a nem észlelhető egységek a Warcraft-tal ellentétben támadni is tudnak! Azt hiszem, nem kell külö-

Dune 2000

– Lewis Peterson producért kérdeztük

ha megkérdeznénk 100 olyan PC-tulajdonost, aki játszott a Dune 2-vel, hogy melyik játék az, amelynek megjelenését már nagyon várja, akkor nagyon valószínű, hogy kb. 90 esetben ezt a választ kapnánk: Dune 2000. Igen, minden idők egyik legjobb és legnépszerűbb játékának is hamarosan elkészül a folytatása.

Emlékszel még a Dune 2-re? Netán játszottál is vele? Emlékszel a fantasztikus intrára, valódi digitalizált beszédre (Dune... Land of Sand...). Hát igen, abban az időben csak a megszállottak játszottak stratégiai játékokkal, ám egyszer csak jött a Dune 2 és teljesen megváltoztatott mindent. A valósidejű harc forradalmi újításnak számított. A játék alapkonceptje egyébként elég egyszerű volt. Három család (Atreides, Ordos, Harkonnen) harcol a Dune bolygóért és az azon található nyersanyagért, a fűszerért. Mivel a fűszer igen ritka, ezért hatalmat és gazdagságot jelent. Ezen remek játék felújított változata a Dune 2000, amely biztos, hogy az év egyik hatalmas slágere lesz.

A Dune 2000-ről kérdeztük meg a program producérét, Lewis Peterson-t.

LEWIS PETERSON: Tudnál valamit mondani a folytatásról?

LEWIS PETERSON: Először is szeretném leszögezni, a Dune 2000 nem a Dune 2-vel

való, sokkal inkább egy felújított változat. Az eredeti programot annyian szeretik és annyira jól sikerült, hogy nincs szükség folytatásra. Egyszerűen csak igyekeztünk a programot '98-as kontésterbe bújtatni. Csak két nagyobb és több apró változást eszközöltünk a programon.

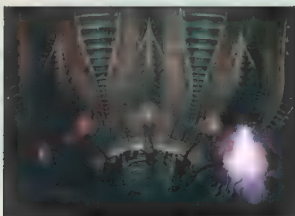
LEWIS PETERSON: Mik ezek a változások?

LEWIS PETERSON: A legnagyobb módosítást a felhasználói felületen kellett végrehajtani. Nehéz elképzelni, de a Dune 2-ben még nem tudtál egyszerre több egységet kijelölni, ez ma már alapfeltétel egy stratégiai játéknál. Érdekes, hogy miután kijavított



nősebben ecsetelni, mennyire meglepődünk, amikor egy láthatatlan ellenség atomtámadást intézett a bázisunk ellen!

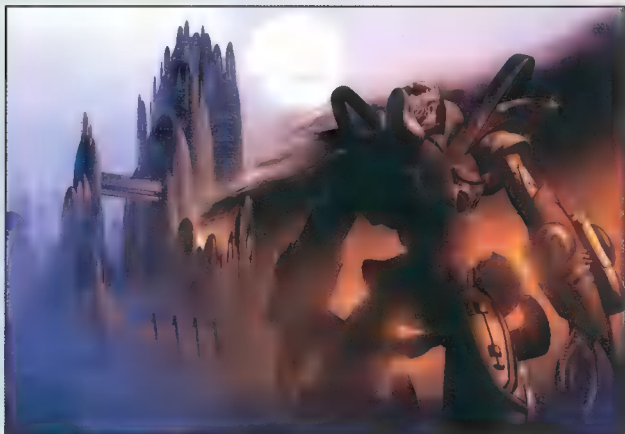
Fantasztikus újítás, hogy bizonyos emberi épületeket odébb lehet telepíteni. Aki játszott már ilyen típusú stratégiai játékkal, az érti csak igazán, hogy mekkora előnyt jelenthet odébb telepíteni a bázist egy háborús övezetből. Persze nem mindegyik épület vihető arrébb, mikor elköltöztetjük a bázist. Ha egy épületet elhagyunk, akkor ne felejtjük el, hogy azt az ellenség elfoglalhatja. A Zerg királynő egyik speciális tulajdonsága, hogy képes egy elfoglalt emberi bázisból „zombikat” kitermelni. Ezek a szerencsétlenek egy különös „víruskezelésen” esnek át, és akit ez a betegség megfertőz, az bizony igen könnyedén felrob-



tuk ezeket a dolgokat, a játék hihetetlenül egyszerű lett, ezért minden egyes küldetést külön-külön át kellett alakítani az új interface-nek megfelelően. Ebből következik, hogy az eredeti küldetések felismerhetők, de az ott szerzett tapasztalatok nem igazán hasznosíthatók a Dune 2000-ben. A Dune 2-ben minden küldetés lényegében ugyanaz volt: gyárts minél több egységet és verd szét az ellenséget, mielőtt ő tenné ezt veled. Ezen is változtattunk, vannak olyan küldetések is amelyeknek más a célja, pl. fremenek kiszabadítása. A játékban 54 különböző küldetés lesz, közöttük természetesen átvezető videojelenetek viszik tovább a történetet.

ZED: Mi a másik nagy változtatás az eredeti Dune 2-höz képest?

L.P.: Mi az ami hiányzott a Dune 2-ből? Természetesen a többjátékos üzemmód. Egy monopság megjelenő játéknál ez alapkövetelmény. A legnagyobb ok amiért elkészítettük a Dune 2000-et, az volt, hogy rengeteg levelet kaptunk a játékosoktól amiben azt kérdezték, hogyan játszhatnának többen a Dune 2-vel. Egy hálózaton játszható játéknál nagyon fontos a játékegyensúly, nevezetesen az, hogy egyik játékos se legyen előnyben a másikkal szemben csak azért, mert egyik család erősebb a másiknál. A másik fontos dolog a Dune 2000-ben a többi stratégiai játékkal ellentétben, hogy a gyalogság is használható lesz. A Command & Conquer-ben vagy a Red Alertben egyszerűen nem érte meg gyalogos egységeket gyártani, mert a tankok jóval erősebbek voltak. A Dune 2000-ben ez nem így



banhat... (A Zerg királynő egyébként más furcsaságokra is képes, így például mérgező spórákat lőhet ki, parazitákat telelíthet ellenséges egységekre. Az ilyen parazitával megfertőzött egységet folyamatosan láthatja a Zerg-eket irányító játékos.)

lesz. A gyalogságot igen nehéz lesz eltalálni ésők jóval könnyebben kelhetnek át a hegyeken, mint a többi egység.

ZED: Hány ember játszhatja egyszerre hálózaton a Dune 2000-et?

L.P.: Minimum négy, de ha a kód elbírja, akkor akár nyolc is.

ZED: Gondolom a grafikán is változtattatok...

L.P.: Természetesen. Minden egység gyönyörűen ki van dolgozva. Látnád, hogyan néznek ki a homokférgek! Szinte le-másznak a képernyőről. A grafika egyébként



ként 640x480 felbontású lesz, true color módban.

ZED: Mi az, ami a mostani stratégiai játékokban benne van, de a Dune 2000-ből mégis hiányozni fog?

L.P.: Igyekeztünk mindent belezárni, talán egyedül a waypoint-ok megadása nincs a programban, de ez nem hiszem, hogy bárkinek is hiányozni fog.

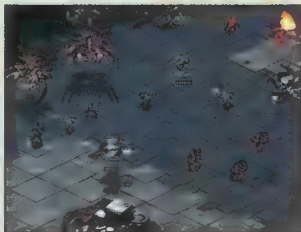
ZED: Köszönjük az interjút!

Azt hiszem, az eddiegiekből is kiderült, hogy a Starcraft-ban jóval több lehetőségünk adódik, mint a hasonló stratégiai játékokban. Amit eddig alvashattatok, az persze csak töredéke a lehetőségeknek.

Sajnos az egyjátékos üzemmódot nem tudtuk kipróbálni, de biztos vagyok benne, hogy a program legalább akkora siker lesz, mint a Blizzard eddig megjelent összes játéka. A grafika, a hanghatások, a zene mind tökéletesen sikerült, remekül illeszkedik a játék hangulatához. Habár a programban igen sok újdonság szerepel, alapvetően nem különbözik a többi real-time stratégiai játéktól. Célunk ugyanúgy négy részből épül fel: nyersanyagok kitermelése, épületek építése, egységek készítése és az ellenség leigázása. Ezt az „egyhangúságot” igyekezték a készítők a három különböző fajjal egyensúlyozni. Ez remélhetőleg elég változatosságot jelent, hiszen nem csupán az egységek formájában és nevében különböznek, hanem teljesen eltérő stratégiát is kívánnak, mindenki megtalálhatja a kedvére valót.

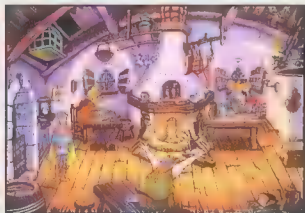
Én személy szerint már alig várom, hogy kezem közé kaparintsam a játék végleges verzióját, hiszen szerintem egy ilyen program nem igazán izgalmas multiplayer üzemmódban, ahol általában az a győztes, aki gyorsabban tud kattintgatni az egérrel...

Caris



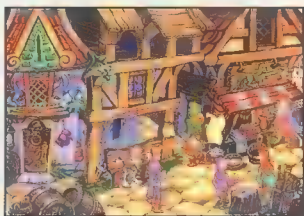
The Prince and the Coward

A *The Prince and the Coward* egy klasszikus *point and click* kalandjáték. A készítőik sok segítséget kaptak a Revolution fejlesztőcsapattól (Broken Sword), ez minden bizonnyal garancia a sikerre. A sztori szerint (amit egyébként Jacek Piekara, az



egyik legismertebb lengyel fantasy író készítette) hősként egy hétköznapi srác, aki egyik pillanatról a másikra egy herceg testében találja magát. Célunk természetesen az, hogy visszazserezzük régi életünket.

A játék összes szereplőjének árnyéka van, amely természetesen a fényforrástól függően változik. A programból jóval kevesebb a beszélgetés, mint a hasonló játékok-

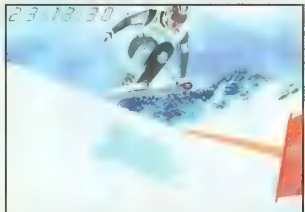


ban, a készítőik szerint a sok dialógus csak untatja a kalandozókat. A kezelés egyszerű és összetett is. Minden utasítás maximum két kattintással végrehajtható, de ez nem jelenti, hogy túl könnyű lenne a játék, hiszen tizféle íge használható a programban.

A játék egyébként nem igényel semmiféle különleges hardvert. Egy 486/66-on is tökéletesen fut.

Ski Racing

Nem nagyon volt még szimulátor a számítógépeken. A Sierra jóvoltából hamarosan kipróbálhatjuk, milyen sielők is vagyunk, anélkül hogy megtapasztalnánk milyen a combcsonttörés vagy a lavina. A



játékban öt versenyszámban (lesiklás, műlesiklás, óriásműlesiklás, szuper-óriásműlesiklás és alpesi összetett), hat különböző pályán tehetjük próbára a tudásunkat. A játék elkészítésében Picabo Street, a nagynői téli olimpia egyik aranyérmese működött közre. A programból természetesen nem hiányozhat a többjátékos üzemmód és a 3D gyorsítókártyák támogatása sem.



A *Rage Influence* az Incoming után (vagy inkább mellett) újabb nagy fába vágta a fejszéjét és PlayStation-ös játékok fejlesztésére írt alá szerződést. A hír hatására egyetlen nap alatt 34%-ot emelkedtek a Rage-részvények árai a londoni tőzsdén...

Az év elejének bombameglepetése a toplisták élén a *Duke Hunter* a GT Interactive-től. Nem, nem a híres-hírhedt

film feldolgozása, hanem egy igazi szarvasvadászat-szimulátor, vadászpuskával, íjjal, vagy akár shotgunnal. Mindenki elképelve áll a siker előtt, az eladott példányszám pedig már 300 000 felett járt!

Megalakult a *Cyberathletic Professional League*, a profi számítógépes játékosok ligája, John Romero vezetésével.

Quest for Glory V: Dragonfire

A Sierra Quest-sorozatai közül a Quest for Glory játékok is igen sikeresek voltak. Ezek a programok érdekes átmenetet képeztek a hagyományos Quest-ek és az RPG-k között. Maga a játék és a kezelése olyan volt, mint bármelyik hagyományos Quest, de hősként folyamatosan fejlődött. Bizonyos dolgokat csak akkor tudott megcsinálni, ha tulajdonságai elég magasak voltak. A sorozat ötödik része is ezt a jól bevált szerkezetet használja.



Silmiria szigetén teljes a felfordulás. A törvényes uralkodót megölték, hatalmas szörnyek közelednek a sziget felé és a félelmetes sárkány is ébred. Természetesen ismét hősünkre vár a feladat, hogy megbüntesse a bűnösöket és kiirts az összes kellemtelenkedő életformát a környéken.

A játék az ismert Voxel technológiát használja, ami igen élethű mozgást eredményez. A harc a szokásos real-time megvalósítású. A program a 3D gyorsítókártyákat és az MMX processzorokat is támogatja.



Sonkaért bármelyik piacra mehet, de programot olcsón csak nálunk vehet!

SZENZÁCIÓS HÚSVÉTI ARCIÓK!

11. *Chlorophyll *a** and *Chlorophyll *b** were determined by the method of Lichtenthaler (1987).

VASÁRNAP 10 | 11 | 12

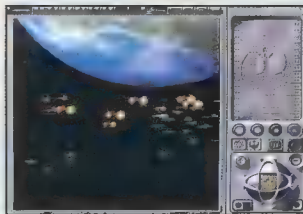
FE 151-8-95

DOUBLE FUTURE
of
TOTAL ERUPTION

Star Wars: Rebellion

Azt hiszem, elég a LucasArts-nak egy játék dobozára azokat a mágikus betűket ráírni, hogy „Star Wars” és a program biztos kasszasiker lesz. A több, mint húsz évvel ezelőtt megjelent filmnek még mindig órási a rajongótábora, akik nem engedik, hogy a világ feledésbe merüljön. Ennek eredményeképpen jelennek meg újabb és

újabb Star Wars játékok, melyek egytől-egyig igen korrektül vannak elkészítve. Semmi kétségünk nincs afelől, hogy a Star Wars: Rebellion sem lesz kivétel ez alól. Végre valakinek eszébe jutott, hogy a Star Wars filmekből nem csak látványdózs, hanem stratégiai játékok is lehet készíteni! Sokáig már nem is kell várni a programra, az USA-ban már márciusban piacra dobják a Rebellion-t, ezt követi az európai megjelenés (itt rejtélyes okok miatt Star Wars: Supremacy-nek fogják hívni a játékot).



Ebben a real-time stratégiai játékban is két oldal közül választhatunk. Ha a lázadókat választjuk akkor Luke és Leia, ha a Birodalom ■ szimpatikusabb, akkor természetesen Darth Vader és a Császár lesznek a segítők. Ezen főszereplőkön kívül mindkét oldalon 28 különféle – filmekből megismert – karakterrel találkozhatunk.

A győzelmi feltételek különbözőek ■ két oldalnál. Lázadóként célunk ■ Coruscant-on lévő birodalmi főhadiszállás elfoglalása és a két „főmufti” (Darth Vader és a Császár) foglyul ejtése. Ha a birodalmiak mellett döntünk, akkor a feladatunk a lázadók bázisának felkutatása (ez a hely egyébként játékról-játékra változik) és Luke Skywalker, valamint Mon Mothma elfogása.

A Star Wars: Rebellion alapjai igen egyszerűek. Diplomatainkkal, zsoldosainkkal és kémeinkkel kell minél nagyobb befolyást szereznünk ■ galaxisban, a semleges bolygókat ügyünk mellé állítva. A szövetséges planéták nyersanyagaiból készíthetünk

Roborumble

A stratégiai játékok piacán minden héten újabb és újabb Command & Conquer klónok jelennek meg, amelyek – természetesen a kivételnek – nem igazán ütnek meg a nagy elődök színvonalát. A Topware igyekszik ebben a stílusban is maradandót alkotni a Roborumble című real-time stratégiai játékkal. Robotjainkkal kell minden pályán megsemmisíteni az ellenség összes egységét. Újdonságnak szá-

mít többek között, hogy nem a géptől kapunk egységeket, hanem nekünk kell elkészíteni azokat. A különböző alkotóelemek variálásával 512(!) különféle egységet készíthetünk. Ezzel is lehet taktikózni: milyen robotra van szükségem? Lassabb, de erősebb, vagy inkább fürgébb, ámde jóval sérülékenyebb egységeket építsek? Ez a hatalmas változatosság adja a Roborumble igazi varázsát.

A játék megvalósítása teljesen 3D. A programba natív 3Dfx támogatás került. A grafika gyors és gyönyörű, rengeteg különleges 3D hatás került bele a játékba, pl.

lővedéktől függő robbanás, valós idejű *morphing*, színes fényforrások, elmosott árnyékok, stb. A sebességről annyit, hogy a demo egy P120-as gépen 30 fps sebességgel hasított. Lenyűgöző volt a látvány. Természetesen a játék multiplayer üzemmódban is játszható lesz.

A készítőket mindent alárendeltek a vizuális effektusoknak, de ez nem jelenti azt, hogy a játék túl egyszerű lenne. A Roborumble egy igazi, látványos stratégiai játék, minden esélye megvan, hogy a kategória klasszikusai közé emelkedjen.





fegyvereket. Elsőnek természetesen bányákat és nyersanyag-feldolgozó üzemeket kell építenünk. Ezekből az alapokból építhetők a bonyolultabb objektumok, amelyek segítségével seregeket toborozhatunk és megkezdhetjük a galaxis meghódítását.

Sokféle egység, űrhajó és fegyver gyártható. Némelyek, mint például a távolsági szonda csak felderítésre, mások csak védekező feladatok ellátására valók, de készíthetünk akár csillagrombolókat is. Ha a Birodalommal játszunk, akkor azt hiszem nincs jobb, mint egy új Halálcillag építése!

A játék igazi érdekességét a többi stratégiai programhoz képest a különböző szereplők adják. Minden karakternek saját tulajdonságai vannak, segíthetnek új fegyverek felfedezésében, vagy akár csökkenthetik a katonák kiképzéséhez szükséges időt. A teljesség igénye nélkül néhány név, amelyek szerepelni fognak a programban: Chewbacca, Han Solo, Jerjerrod, Veers, Needa, Jan Dodonna, vagy Wedge Antilles.

Viva Football

A Virgin cég legújabb fociprogramjának apropóját az idei labdarúgó világbajnokság szolgáltatta. A játék megvalósítása teljesen megfelel az 1998-as sportprogram-igényeknek: 3D gyorsítókártya támogatás, real-time kommentátor, üvöltő közönség, felismerhető játékosok.



A Viva Football azonban nem csak a külsőségekben éri el a jelen követelményeit, a tartalom is olyan, ami minden focirajongót lázba hoz. A labdarúgás történelmének 987 csapata valódi neveket, mezekkel és arccal, 16224 játékos, 300 stadion kapott helyet a programban. Így olyan klasszikus összecsapásokat játszha-

Max 2

A kb. másfél évvel ezelőtt megjelent Max című stratégiai játék nem aratott igazán ütő sikert. Annak ellenére, hogy programban sok érdekes – más ilyen stílusú játékra nem jellemző – újítás volt, szinte csak a kategória megszólottjai játszottak vele. Az Interplay fejlesztői igyekeztek tanulni hibáikból, a hamarosan megjelenő második rész remélhetőleg nagyobb sikert arat, mint elődje.

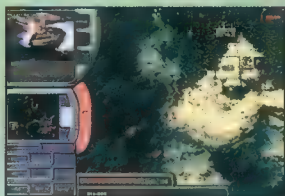
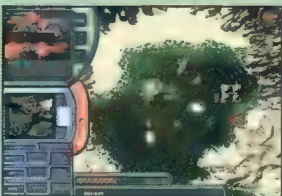
A játék nagy újdonsága a stratégiai játékok között, hogy valódi parallax képnyagörgetést használ. Ez azt jelenti, hogy a hozzáink „közelebb” lévő dolgok gyorsabban mozognak, mint a többi. Ezzel a módszerrel igazi 3D hatás keltethető. Ezt megfajelték még azzal, hogy a hegytetőn álló egységek jóval nagyobbak lesznek, mint azok, amelyek a völgyben vannak. Az biztos, hogy a Max 2 egyik legszebb „felülnézeti” stratégiai játék lesz.

A program egyébként követi a mostani stratégiai-játék trendet, egyetlen különbséggel: a felfedezés, gyártás, kiemelés real-time-ban zajlik, a csata azonban körökre osztott! Az egységek tapasztalati pontokat kapnak egy-egy sikeres bevetés után. A játékban waypoint-ok használata is lehetséges, így egységeinket elég bonyolult utat is meg



tudunk adni. Újdonság az, hogy egyszerre több ellenséget is kijelölhetünk egy egységnek. A végzett az első megsemmisítésnél, akkor továbbhalad a következőhöz és így tovább. Természetesen csoportok kijelölésére is lehetőség nyílik, de itt is van egy érdekes újítás: beállítható, hogy a csoport mindig a leglassabb tagjának sebességét vegye fel. Az egységeknek adható parancsok között is találhatunk néhány érdekességet: a follow/protect segítségével megvédehetünk valamit, a search and destroy értelmét pedig azt hiszem, nem kell elmagyaráznom....

A Max 2 rengeteg újítással rendelkezik ahhoz, hogy igazi sikerprogram lehessen, igaz a mostani stratégiai-játékdömpingben elég jól kelti az alkatot, ahhoz, hogy kiemelkedjen a többi közül.



tunk újra, mint az 1978-as argentinai VB döntő.

A programra azonban júniusig várunk, mert a Virgin az idei foci VB-el egy időben szeretné piacra dobni a játékot.



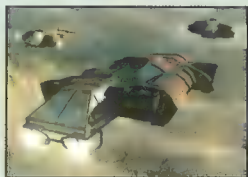
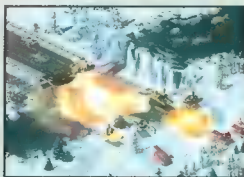
John Romero után egy másik „nagy öreg” távozott az ID Software-től. American McGee teljesítményével nem voltak megelégedve és nemes egyszerűséggel elküldték. McGee nem esett kétségbe és saját céget alapít, amely természetesen – 3D lövöldözős játékokat fog készíteni.

A Sierra elhalasztotta a Quest for Glory 5. részének megjelenését. Az indok: át szeretnék alakítani a program grafikáját 8 bitesről 16 bitesre, ezért mindent újra kell rajzolniuk (renderelniük). A jó hír az, hogy hamarosan felkerül a netre a program játszható demója, a rossz pedig az, hogy előreláthatólag 43 Mb lesz. A játék új megjelenési időpontja egyébként szeptember 1.

C&C: Tiberian Sun

„Hiba lenne engem szellemnek hinni” – mondja Kane, aki egyszer már parancsolt a múltnak, egyszer pedig meghódította a jövőt, októbertől pedig ismét bevonul minden PC-be, egy Tiberian Sun feliratú CD-korong hátán.

Újra összecsapnak a Testvériség szuper Nod katonái a Global Defense Initiative-vel, minden eddigi grafikai parádét megsemmisítő kivitelezésben. A real-time stra-



tégiai játékok Dark Reign és Total Annihilation által fémjelzett új vonalát viszi tovább minden idők egyik legsikeresebb játéka új része (a C&C-ből a Red Alerttel és az összes kiegészítő CD-vel együtt több, mint 10 milliót adtak el!).

A képek láttán csak egyvalami történelem a lelkesedésünket: októberig még legalább kétszázat kell aludni...

A fogyasztók félreinformálásának vádjával beperelték az **Origint**, mert az Ultima Online dobozára nem írták rá, hogy a játék csak az első hónapban ingyenes, utána havonta tíz dollárba kerül.

DVD-n születik újjá az Amigán nagy sikert aratott interaktív rajzfilm, a **Dragon's Lair**, majd a folytatás, a Time Warp, és a Space Ace.

Game, Net & Match

Korunk egyik legnépszerűbb sportja kétségkívül a tenisz. Sokan képesek több órán keresztül nézni, hogy két ember más sem csinál, csak ütögetik egymásnak a labdát és néha szidják a bírót. A Blue Byte ezt a „divatot” szeretné meglovasolni és egy teniszprogramot jelentet meg, előreláthatólag májusban.

A játék nagy újdonsága – az elmaradhatatlan 3D gyorsítókártya támogat-

tudom, hogy ezt miként fogják megvalósítani, de szerintem a legnagyobb gondjuk az internet sebességével lesz.

Ha nincs modemünk, vagy szívesebben teniszezünk a gép ellen, akkor akár egy teljes időnyt is végigjátszhatunk. 169 különböző verseny közül lehet kiválasztani, melyiken szeretnénk részt venni. Ahogy haladunk előre, játékosunk mindig fejlődik, így egyre színvonalasabb versenyeken indulhatunk el. Ki tudja, talán még Wimbledon-t is sikerül megnyernünk. A Blue Byte szerint a számítógép is folyamatosan fejlődik, tőlünk tanul. Kíváncsi vagyok, hogyan sikerül ezt megoldani. Azonban mégsem a mesterséges intelligencia lesz az, amitől nagy siker lehet a játék, hanem az, hogy igazi internetes teniszcsatákat lehet vívni egymással.

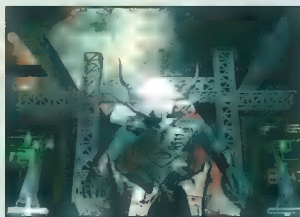


táson kívül –, hogy interneten keresztül is játszható! Maximum 8 fős bajnokságokat játszhatunk, akár párosban is. Képzeliük el, milyen poén az, mikor egy amerikai-val az oldalunkon játszunk egy német-japán páros ellen. Nem



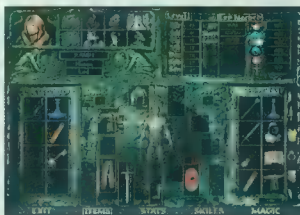
Wizardry 8

Minden RPG-rojgató, aki játszott a Wizardry 7-tel – és végigküzdötte –, az bizonyára várja már a folytatást. Már nem kell olyan sokat aludnunk a következő rész megjelenéséig (kb. 200-at), mert év végére ígérik. A SirTech hatalmas titokban tart mindenféle információt a programról, nem nagyon lehet konkrétumokat megtudni róla. Az biztos, hogy a hetedik rész végén kimentett állásunkat elfogadja a játék, a sztori tehát folytatódik tovább! A program már nem Lost Guardian játszódik, de sok régi ismerőssel fogunk összefutni, pl. Umpanikkal, T'Rang-okkal és persze a Dark Savanttal. Az mindenkinek öröm, hogy a nyolcadik részben felújították a karakterkészítést, így hamarabb nekivághatunk a ka-



landnak. Egy új karakterosztály és több új szakértelem is lesz a programban.

A játék 3D-ben fog játszódni, de a csata körökre osztott lesz! Az automatikus térképezés miatt nem kell majd tucatnyi „kockás” füzetet telerezni. A Wizardry 7 is gyönyörű volt, a képetek megtekintve a nyolcadik résznek sem lesz oka szégyenkezni (sőt)...



Lands of Lore 3

Ha létezik olyan hír, amit minden PC-s kitörő lelkesedéssel fogad, ugyanakkor erős fenntartásokkal kezel, akkor az a Lands of Lore 3 megjelenése. Miután a második rész három-négy év ígérgetés után jelent csak meg, nem tűnik valószínűnek, hogy a napokban bejelentett októberi premiart tartani tudják a Westwood-nál. Mindenesetre reménykedni lehet, ugyanis a harmadik részben minden benne marad, ami az első kettőben jó volt, emellett rengeteg fejlesztésnek a játékon. A környezet végre igazán élő lesz és logikus – az NPC-k nem csak azért fognak létezni, hogy a hős(ök) dolgát könnyítsék/nehezítsék, hanem a maguk életét fogják élni. A 3D környezet is jelentős fejlesztés: esett át, ebből adódóan a gyorsítókártya alapkövetelmény lesz a LoL3-hoz. A történetről nem lehet sokat tudni, az biztos, hogy főhősünk célja jogtalanul elrabolt királyi trónjának, valamint elrabolt jellemeinek visszaszerzése lesz. Ennek érdekében Gladstone-on kívül öt másik világot kell majd bejárunk, rengeteg fejthető megoldása és számtalan szörny kiirtása közben.

Compók, eredmények

STARCRRAFT

compo

Az első helyezett nemcsak a legjobb eredményt érte el, hanem a legkevesebb hibát is elkövette. A második helyezett a szokásosak, azaz a két legjobb eredmény között az eredeti a második, a harmadik a negyedik, a negyedik a hatodik, a hatodik a tizedik.

Az első helyezett a legjobb eredményt érte el, a második a második, a harmadik a harmadik, a negyedik a negyedik, a hatodik a hatodik, a tizedik a tizedik.

1. helyezett: a legjobb eredményt érte el, a második a második, a harmadik a harmadik, a negyedik a negyedik, a hatodik a hatodik, a tizedik a tizedik.

2. helyezett: a legjobb eredményt érte el, a második a második, a harmadik a harmadik, a negyedik a negyedik, a hatodik a hatodik, a tizedik a tizedik.

3. helyezett: a legjobb eredményt érte el, a második a második, a harmadik a harmadik, a negyedik a negyedik, a hatodik a hatodik, a tizedik a tizedik.

Az értékelésről

Ezúton szeretnénk néhány szót ejteni a játékok minimális hardverigényéről. Úgy gondoltuk, nem sokat mond az, ha a játékok „hivatalos” hardverigényét adjuk meg, hiszen attól, hogy a dobozon mondjuk P133 szerepel, lehet, hogy a játék vidáman elfut egy P100-on is, de elképzelhető, hogy 166-on is csak dögög. Ezért a következők találtak ki: felállítottunk négy kategóriát, ezentúl ezeket adjuk meg konkrét meghaztekelt és megabyte-ok helyett. (A kategóriák mögött felbukkanó zárójel megjelölése azt jelzi, ha a program valamire különösképpen érzékeny.)

Alap: DX4-100, 8Mb - P90, 16Mb

Közepes: P100, 16Mb - P133, 32Mb

Gyors: P166, 32Mb - P200, 64Mb

Erőmű: P233 MMX, 64 Mb - a csillagos égig

Tehát, ha pl. a Space Bunnies Must Die 2 Special Xmas Edition-ről azt írjuk, hogy a gépígyénye „közepes”, ez azt jelenti, hogy egy 100-133 Mhz körüli Pentiumon 16-32 Mb RAM mellett már élvezhetően fut a játék. Reméljük, így többet tudunk segíteni a játékok hardverigényének realitás megítélésében.

A kategóriákat – a fejlődés ütemét elnevezve – valószínűleg úgy fél évente újra fogjuk értékelni.

Myth-compo eredmények

A compo nyertesét:

Ambrus István, Tatabánya; Birkás Péter, Budapest; Farkas Ádám, Szeged; Rieder Béla, Budapest

Gratulálunk a szerencsés nyerteseknek, a nyereményeket postai úton

fogják megkapni. (Illetve, mire ezeket a sorokat olvassák, már meg is kapták.)

Meglepető módon igen kevesen vették a Gyalog-galopp c. filmre utaló pontot a harmadik kérdésnél. Seba, legelőbb azt elértük, hogy párszázan fellelőzték a földrajzkiadványt...

ZED Best of '97

**Több, mint 600
szavazat érkezett
a februári
számunkban
meghirdetett Best of
'97 pályázatra. Lássuk
az eredményeket!**

A legjobb akciójáték



Tomb Raider 2

**ZED
Best of
'97**

1. Tomb Raider 2	27%	Eidos Interactive
2. Quake 2	25%	Activision
3. Jedi Knight	10%	Virgin Interactive
4. Worms 2	7%	MicroProse
5. Carmageddon	6%	SCI
6. Hexen 2	5%	Activision

Itt volt a legszorosabb harc az első helyért, de Lara végül „mellbedobással” nyert. A kategóriát egyébként a „first person shooter”-ek dominálják, a szavazatoknak kb. a felét ilyen játékok kapták.

A legjobb stratégiai játék



Total Annihilation

**ZED
Best of
'97**

1. Total Annihilation	26%	GT Interactive
2. Age of Empires	17%	Microsoft
3. Incubation	11%	Blue Byte
4. Imperium Galactica	8%	GT Interactive
5. Panzer General 2	6%	Mindscape
6. Dungeon Keeper	5%	Electronic Arts

Bár a Total Annihilation győzelméhez nem férhetett kétség, mégis meglepő, hogy a real-time stratégiai játékok nem uralkodtak annyira a terepet, mint azt gondoltuk volna...

A legjobb kalandjáték



Curse of the Monkey Island

**ZED
Best of
'97**

1. Curse of the Monkey Island	41%	Virgin Interactive
2. Lands of Lore 2	14%	Virgin Interactive
3. Blade Runner	11%	Virgin Interactive
4. Broken Sword 2	5%	Virgin Interactive
5. Little Big Adventure	4%	Electronic Arts
6. Betrayal in Antara	4%	Sierra

A szavazatok háromnegyedét (!) a Virgin kalandjátékai vitték el, a Monkey Island 3 pedig annyi szavazatot kapott, mint az utána következő 8 (!!!) játék összesen...

A legjobb szimulátor



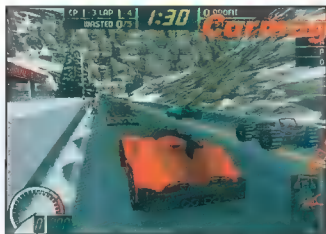
X-Wing vs. Tie Fighter

**ZED
Best of
'97**

1. X-Wing vs. Tie Fighter	21%	Virgin Interactive
2. F22 Air Dominance Fighter	13%	Electronic Arts
3. F1 Racing Simulation	11%	Ocean
4. Need for Speed2 SE	8%	UbiSoft
5. Comanche 3	6%	Novalogic
6. Flight Simulator '98	5%	Microsoft

Várható volt, hogy a populáris X-Wing le fogja győzni az F22 ADF-et, és a többi „komoly” szimulátort.

A legeredetibb játék

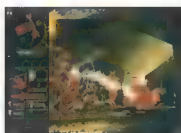


Carmageddon

legeredetibb
játék
ZED
Best of
'97

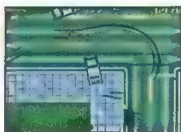
1. Carmageddon 18% SCI

Sokkoló autóverseny, ahol nem fontos sem a győzelem, sem a részvét(el)



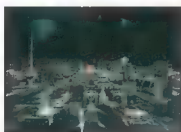
2. Dungeon Keeper 9% Electronic Arts

Ezt az oldalát még soha nem láttuk a fantasy-világban



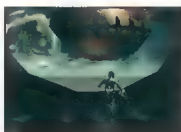
3. Grand Theft Auto 8% BMG

Az első igazi maffia-szimulátor.



4. Incubation 7% Blue Byte

Körökre osztott stratégiai játék egészen egyedi 3D-s megvalósítással.



5. MDK 4% Interplay

Lövöldözés kívülnézetből rengeteg játéktechnikai újdíttal.



6. Magic the Gathering 3% MicroProse

Senki sem hitte el, hogy át lehet írni PC-re.

Igazán nagy harc csak a Carmageddon mögötti helyezések elosztása körül folyt...

Best of '97 sorsolás

■ Best of '97 sorsolás nyertesei ■ következők:

Szöke Zoltán, Budapest
Fukk Tamás, Hernádnémeti

Az év legjobb játékai



Tomb Raider 2

ev legjobb
játék
ZED
Best of
'97

1. Tomb Raider 2 13% Eidos Interactive

Nálunk tulajdonképpen egyedülálló, becsültek is a verseny.

2. Carmageddon 12% SCI

3. Jedi Knight 8% Virgin Interactive

A Jedi visszatért a kalandok a dobogóra.

4. FIFA 98 7% Electronic Arts

Az egyetlen játék, ami csak az Év Játéka kategóriájában volt elhelyezve.

5. Monkey Island 3 6% Virgin Interactive

Az állásidő után még mindig kaland kategória után többet emelkedett.

6. Age of Empires 5% Microsoft

Az év legjobb Microsoft játéka.

7. Incubation 4% Blue Byte

Már a harmadik évben is a Total Annihilation.

8. Tomb Raider 3 3% Eidos Interactive

Ez volt az év 1997, ha egy LOL2 volt a 10. helyen is.

Az év legjobb játékai a 1997. évi sorsolás alapján.

Az év legjobb játékai a 1997. évi sorsolás alapján.

LucasArts

Jedi Knight

Mysteries Of The Sith

Mara Jade színre lép



akik végigjárták Jedit, azok tudják, hogy hűsünk, Kyle Katarn kemény küzdelemben legyőzte a hét sötét jedi lovagot, élükön Jerec-kel, akit csak a legutolsó küldetésben sikerült legyűrni. Történetünk őtével ezen események után folytatódik, Kyle azonban furcsamód sötét jedi mesterként kezdi a játékot. A sztori nem Katarn köré orientálódik, hanem inkább új karakterünkre, Mara Jade-re koncentrál. Az igaz Star Wars rajongóknak fel kell hogy csilanjon valami az emlékezetükben a név hallatán: bár a trilógiában nem szerepel, de Timothy Zahn novelláinak szerves részét képezi a hőlgys karaktere. Mara bérgyilkos-csempészként kezdte pályafutását, és az uralkodó palotájában tanulta használni az Erő sötét oldalát. Luke Skywalkernek sikerült lebeszélnie őt a sötétség útjáról; valaki azonban kellett a lányknak, kinek segítségével befejezheti tanulmányait. Így történt, hogy Mara Jade csatlakozott Katarnhoz az Altar 5 állomás fedélzetén. Kyle egy idő múlva utalásokat vett felfedezni egy Sith templomról, ami felkeltette ■ kíváncsiságát, úgyhogy útjaik bizonytalan időszakig különváltak.

Legfontosabbként az új játszható karaktert lehet kiemelni, Mara-t. Vele fogjuk eltölteni a legtöbb időt küldetéseink során, 10 missziót a 14-ből (az első négyet még a jó öreg Katarnnal kell véghezvinni). Szerencsére a lány nem zöldségfűl kezdő, úgyhogy az edzettebb játékosoknak hamar rá fog állni a kezük (az irányításra). A pályák száma nem mondható kevesnek, és már az első pár küldetés sem a gyakorló fajtából való, azaz fejest ugrik a nehezébe. Helyszíneink válto-



A vadászgépek és más űrhajók is karinyújtásra kerülnek, ez különösen a nehéztűzűrségi ágyú mögött működik.



zatosak, utunk végigvezet az aszteroida-rögöktől kezdve mocsaras vidékeken át egészen Sith elveszett templomáig. Fegyvereznünk szintén új tagokat mondhat a magánunk, bekerült többek között Han Solo mardálya, egy messzelátás lézerpisztoly, és az állványra szerelt nehéztűzűrség. Ez utóbbi a kedvencem, nagyon erős (egy űrhajót is szétlőhetünk vele), és remek szórakozás rohamosztályosokra vadászni vele. Nem maradhattak ki a játékból az új force powerek sem, melyek az eredeti Jedi Knight legnagyobb dobásának számítottak. Őt új erő megtanulására van lehetőségünk, ilyen pl. az illúzió: hasonmásaink jelennek meg, és ha szerencsénk van, akkor nem minket lőnek a birodalmiak, hanem a másainkat. Eredeti őtlet volt még ■ fénykard-hajigálás, mely eldobás után, mint egy bumeráng, visszatér hozzánk. Ellenségeink sorai is megújultak kissé. A rohamosztályosok újabb fajtái mellett vannak gladiátorok, droidok, mocsári lények, sőt már jól ismert szörnyetegek is helyet kaptak a játékból, egyikük a Dianoga, a szemlében élő csopás istenátka, másik a Jedi visszatérőből ismert Rancor, amit most aligha fogunk tudni leállítani Luke ajtókapcsolós trükkjével. A másik nevű gengszter (Ka'Pa the Hutt) palotájában pedig ottán tényleg mindenféle lényvel összehoz minket a sors.

Engine szempontjából újdonság a Quake fények használata, mely szinte a színes 2-t idézi. Ha már az itt tartunk, meg kell említe-

ni, hogy a fantasztikus video-bejátszások kimaradtak, helyette ■ játék saját 3D engine-jét használó animációk kerültek be. A multiplayer üzemmódot sem felejtették el az alkotók, sok az újítás, főleg a nosztalgiaért kelendő pályák berakása volt jó ötlet (az uralkodó palotája, Luke Tatouinon lévő otthona stb.).

Az újdonságokat ráadásul ki kell használnunk a továbbjutás érdekében. Például van olyan helyszín, ahol csak a messzelátó segítségével győzhettünk. Alapvető a „lassan jörj, tovább élsz” játékfiziológia. Ha egetverő ámokfutásba kezdünk és Rambo módjára lödözünk mindenkre, akkor záros határidőn belül elpusztulunk... Csak óvatosan, lassan, nyugodtan. Nem hiába van a tövcsé, az asztrálszem (force power), és a kamerák a pályák különböző pontjain. Már az elején rá kell szoknunk a force powerok használatára, mert itt még komolyabb a szerepük, mint a Jedi Knightban. Újabb hangsúlyt kapott tehát, hogy a Jedi Knight nem a Quake konkurenciája kíván lenni, a játékmene tejesen más stílusú, és a Mysteries-szel szinte már kalandjáték szintre fejlődött.

IWO

Értékelés **83**

LucasArts
Hardverigény: közepes
Extra: 3Dfx, multiplayer



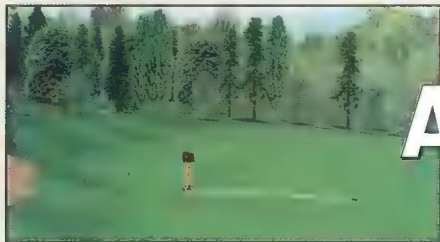
A kamerák használata immár elengedhetetlen: előre tájékozódhatunk az ellenség felállításáról.

BATTLE ZONE

«STRATEGAK AKCIÓBAN»

ModernMedia

www.activision.com
ACTIVISION



Gremlin Interactive

Actua Golf 2

Második útszuhintás

A Gremlin sportsorozata az Actua Soccer-rel indult útjára, mely nagy sikereket ért el a focirajongók körében, és az akkori forradalmian újnak számító, True 3D grafikus engine-jére köszönhetően nagy változások mentek végbe a sportjátékok között. Erre a technikai előnyre alapozva próbálta meg a Gremlin felvenni a versenyt nagy riválisával, az EA Sports csapattal, és más sportágakat, többek között a golfot is számítógépre vitt.

A program által felajánlott játékmódok választéka elég kimerítő: különféle egyéni és multiplayer játékmódok mellett akár teljes tournament-re is benevezhetünk. A játékban a 28 pontos handicap ledolgozásával, és ezáltal az amatőr liga megnyerésével kerülhetünk fel a profik közé, ahol már valódi golfozók lesznek ellenfeleink – egyszerre akár négy játékos is részt vehet a küzdelemben. A liga megnyerése és a handicap ledolgozása nem vesz hosszú időt igénybe, és kiváló alkalmat teremt arra, hogy beleszokjunk, belelendüljünk a játékba.

A golfszimulációk kulcseleme az ütés modellezése, és ebben az Actua Golf 2 a hagyományos úton jár, a swing-o-meter rendszert használja. Ez a megszokott kerek kijelzőn mutatja az ütés erejét és ehhez kombinálja a célzást. Az ütés beállítása az

útöválasztással kezdődik, melyhez a program segítséget ad - automatikusan kiválasztja a legjobb ütőt (természetesen ez az opció kikapcsolható). Ezután állítjuk be, hogy hova szeretnénk ütni, ekkor már az optimális ütéserő, irányzék, csavarás, és nyesés is összeállt. Az ütés „tervének” elkészültével már csak a megvalósítás van hátra, persze a szélirányt és szélereősséget érdemes figyelembe venni. Ha az ütőskor az optimális beállításokat jelző csíkok körül teljesítünk, akkor sikeres golfozók leszünk, egyébként moradunk a lelkes amatőrök széles táborában.

A pályák profin lettek megtervezve, erről a verseny előtt végignézhető filmcske is igen meggyőző képet ad. Ez a pálya ismertetése mellett segítséget ad az ütések megtervezéséhez, így a látványon felül hasznos újításként számít. A legtöbb lyuk a pályákon 4s és 5s távolságú, így meg tudunk próbálni kissé ambiciózusabb ütéseket is, például birdie elérését. A pályák környezete is változatos képet mutat - a hűvös angliai mezőkről indulva eljuthatunk sivatagos terepre is. Minden pálya teljes 18 lyukas versenyt tartalmaz, és az egyes lyukak más és más terepviszonyokkal szembesítik a játékost.

A játék erősségét jelenti a két profi sportriporter (Peter Alliss és Alex Hay) kommentárja. A megjegyzések változtatások, hu-

morosak és passzolnak a játék aktuális állásához; az NHL 98-hoz hasonlóan a játékosra, pályára és időjárásra vonatkozó mondatok is elhangzanak. A hanghatások is igényesek, az ütő suhogása, a labda huppa-



nása, fák szélről hajtott mozgása és egyéb hangeffektsuk is élethűen szólnak meg.

A program támogatja a 3Dfx kart, és ezáltal szép „elsimított” a táj. A golfozók mozgását motion-capture technikával vitték gépre, így élethűek a mozdulatok és ütések. A más golfprogramokban megszokott, több részre osztott képernyőt itt is használhatjuk, ha jobb áttekinthetőségre vagyunk.

Összességében az Actua Golf 2 egy nagyon jól játszható golf-program, mely főleg nagyobb társaságban egymás ellen küzdve igen élvezetes. A kiváló kommentár, a minőségi háttérhangok, az egyszerűen megtanulható, de egyúttal kellően komplex irányítás, illetve a látványos grafika együttesen nagyon kellemes szórakozást ígérnek.

Charlie

Értékelés **81**

Gremlin Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx, multiplayer

Gremlin Interactive



Actua Ice Hockey

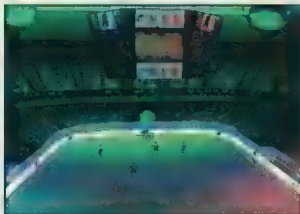
Jég veled!

Kedves nézőink! Köszöntöm önöket ebből a gyönyörű műjég-csornokból, mely helyszínt ad a Nagano-i Téli Olimpia talán legnagyobb érdeklődéssel várt eseményének, a jégkorong-tornának. Az olimpiai jégkorong-torna talán még sohasem ígért ekkora izgalmakat, hiszen most első alkalommal vehetnek részt profik is a versenysorozaton. Szinte mindegyik csapatban játéklehetőséget kap egy-két NHL-sztár, akik majdnem hogy egyedül is képesek eldönteni mérkőzéseket. A torna esélyesének a kanadaiakat tartják, de itt minden megtörténhet... Most viszont ne szaladjunk annyira előre, inkább nézzük a nyitómérkőzéshez lassan kivonuló csapatokat. A veteránnak számító EA Sports és az újanc Gremlin Interactive csapatai méltóságteljesen korcsolyáznak a jégre, és lassan kezdetét veszi a mérkőzés. Lássuk mivel is hozakodott elő a trónkövetelő gárda...

A Gremlin Interactive első nagy sikere az Actua Soccer volt. Ekkor debütált a True3D engine, és erre alapozták az Actua Sports sorozat többi tagját is. A focit és golfot a hoki követte a sorban, ahol valami nagyon eredetivel és kiválóval kellett kirukkálni, mert az NHL Live sorozat szinte mindent megvalósított számítógépen ebből a sportból, és érthetően majdnem minden babért begyűjtött már magának. Ez a helyből magasugrás a Gremlin-nek sajnos nem sikerült, pedig sok mindent megtettek érte. Elsőként megszerzték a Nagano-i Téli Olimpia jégkorong-tornájának licenszét, és erről készítették szimulációt. Az NHL '98-ban bemutatott Stanley kupa mellett ez elsőre frissítő újdonságnak tűnt, hiszen így végre nemzeti válogatottak részvételével játszhatunk bajnokságot.

A program a szokásos Actua Sports stílusú menükkel lepi meg a játékost – irányítással, hanggal, játékmennel és grafikával kapcsolatos opciók egész sora vár felfedezésre a képernyő jobb oldalán. Az utóbbinál maradván kiemelném, hogy természetesen a 3D gyorsítókártyákat is támogatja a program Direct 3D-n keresztül. A grafikán egyértelműen felfedezhetők a True3D engine nyomai: textúrázott vektoros, valódi 3D hatást keltő a látvány, de sajnos nem igazán részletes. A játékosok és a környezet, azaz a stadion egyes elemei kissé elnagyoltaknak tűnnek az elég kidolgozott textúrák miatt. Erre talán a legjobb példa a reflektor, mely igen szintetikusnak néz ki, és inkább tűnik szabályos hexaédernek négy

fehér pöttyel az alján, mint fényszórónak. A játékosok textúrái sem olyan szépek és élethűek, mint az NHL 98-ban – a mezek és bennük a figurák elég szögletesek maradtak, és a mozgásuk is ezt a stílust követi



(talán, hogy egységes maradjon a látványvilág...). A mozdulatok tárháza jóval szegényesebb, mint a nagy konkurensben – mindössze néhány alap korcsolyázó, ütő és lökö mozgás ismétlődik.

A grafika csodáiról haldjunk tovább a játékmennet: a Gremlin fejlesztői hajlamosak túlbonyolítani az irányítást, és az Actua Ice Hockey esetében teljesen beleestek ebbe a hibába. Az éppen irányított játékos egy hatalmas átmérőjű színes korongot vonzol maga alatt a jégen, melyből még néhány irányba mutató nyílak is kinőttek. Ezek a lehetséges passzok irányát jelölik, persze csak ha nálunk van a korong (ez egyébként nem mindig látható egyértelműen a színekavakádban). A passzjáték ennek megfelelően kusza és követhetetlen – a hiba talán az volt, hogy az Actua Soccer-ben jól működő rendszert akarták szinte egy az egyben a jégkorongra ráhúzni, ami közudottan valamivel gyorsabb sportnak számít. Az irányítás egyébként a mai divatnak megfelelően különválasztja a gyorsítást a passzot és a lövést, és mindegyiknek külön gombot szentel. A játék egyik komoly pozitívuma, hogy egy gépen akár négyen is játszhatnak egyszerre (két joy + két keyboard). A Gremlin sportjátékainak mindeztől egy leggyorsabb erőssége volt a kommentár, de az Actua Ice Hockey esetében ez sem a régi: a riportert alig tudja követni az eseményeket, összesen mintegy tízfél fordulatot használ, és az is előfordult, hogy öt másodperc alatt négyszer használta egymás után ugyanazt a szöveget. A hangeffektektől minőségesebb is hogy kíváncsiságot maga után – tompa, zajosan digitált és nem túl hangulatos hangok kísérik a játékokat és a közönség hangorkánja is mintha egy közvetítésen keresztül érkezne a stadionba.

Mindent összevetve az Actua Ice Hockey nem igazán állja meg a helyét az NHL '98-lal szemben, egyetlen komoly pozitívuma, hogy a Téli Olimpián próbálhatunk szerencsét kedvenc válogatottunkkal. Pusztán ez a tény azonban manapság már édeskesves ahhoz, hogy egy igencsak közepeszerű játékot a legnagyobbak közé emeljen...

Charlie

Értékelés 77

Gremlin Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: Direct3D, multiplayer

Sega Soft



Virtua Cop 2

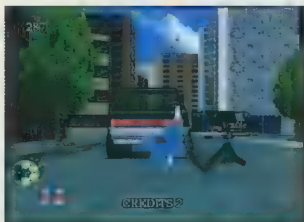
Jöttem, láttam, lőttem



ha az egyszeri ember veszi a fardtságot (meg persze a fél fizetését), elmegy egy játéktérre, és szétnéz a játékautomaták között, elég egyhangú lesz az elélő kép. Ha elvonatkoztatunk a félkora rablóktól, darts-tól, flipperektől, és egyéb mechanikus csodáktól, azt fogjuk látni, hogy három játékkategória fedi le a játégek kb. 80%-át. Ez a három kategória a szimulátorok (főleg autó, illetve motor), a verekedős játékok (manapság már szinte kizárólag 3D-sek), és a jellegzetesen játéktérmi, pisztollyal játszható lövöldözős játékok. Míg az első két kategóriában a szeri, se száma a PC-s átíratoknak, a harmadik típusban valahogy nem nagyon erőltetik meg magukat a fejlesztők. Teszik mindezt annak ellenére, hogy számítógépen is igen szép múltja van a stílusnak, az első ilyen játékok egyike, az Operation Wolf még az Év Játéka címet is elnyerte '89-ben. Talán ezt a sikert próbálja meg megismételni a Sega a Virtua Cop 2 PC-s verziójával.

Lássuk, miről is van szó: adott egy egyes szám első személyből (azaz: Quake-szerű perspektívából) szemlélt 3D-s terep, ahol hősünk ténykedik. A mozgást nem mi irányítjuk, csak a fegyverünk célkeresztjét a képernyőn (ebből adódóan nem kell a látott képet real-time számolni, le lehet renderelni mindent előre, ergo grafikaigal bőven egy Quake-klón feletti minőséget produkál(hat) a játék). Maga a játék abból áll, hogy az igen sűrűn felbukkanó ellenséges figurákat le kell lövöldözni, mielőtt ők ténnek ugyanazt velünk. Eközben persze időnként újra kell tölteni a fegyverünket, valamint nem árt felszedni a pályán elszórva található extraikat (plusz életérő, pénz stb.) is.

A Virtua Cop 2 kerettörténete szerint épp egy éve sikerült Rage-nek, és Smarty-



nak, a két „virtuális zsarunak” megfizetni Virtua City-t az alvilági alakoktól (ez volt tömörítve a játék első részének cselekménye), amikor a bűnözők elérkezettnek látják az időt a visszavágásra. Százával özönlik el az utcákat a fegyveres gonoszlovók, és ráadásul a polgármestert is terroristák rabolják el – itt az idő hát, hogy az időközben háromtagúvá bővült csapat újra felvegye a harcot a rosszfiúkkal.

Amint az eddigiekből kiderült, sztoriban nem sikerült igazán eredeti alkotni a Sega fejlesztőinek, de egy ilyen játékban ez talán megbocsátható. Mi újat lehet akkor hozni egy ilyen behatóan játszott játéktípusban? A fejlesztők a játéktérmi gépek és a PC előnyeinek keresztkezésével próbálkoztak, azaz a 3Dfx segítségével játéktérmi szintre emelt látványvilágot, pergő akciót, és magával ragadó játékmenet helyi hálózati és internetes játékkal egészült ki a Virtua Cop 2-ben.

A játék helyszínei szerencsére változatosra sikerültek, lövöldözhetünk ezernyi színen, a lehetőleg teljesebb helyeken is garantáltan ellenségekbe fogunk botlani. Próbáljunk vigyázni a „Don't shoot!” felkiáltásokkal menekülő civilekre (bár a egy-egy forrább jelenetben úgysem fog sikerülni, mikor lövünk mindenre, ami mozog), mert élet elvesztése jár minden ártatlan áldozatért.

Nyilvánvaló, hogy a Virtua Cop 2-t nem komoly, hosszú elfoglaltságot igénylő játéknak szánták a készítőik, ami hetekre leköti az embert. Ez az a tipikus félórás lövöldözés, amit az ember az egész napos fárasztó munka/tanulás után engedélyez magának, ha túl fáradt valami komolyabb, nagyobb volumenű játéknak nekiállni. Ilyen agypihenetőnek pont megfelel a játék, és az sem elvetendő szempont, hogy PC-nk oldalába nem kell szorgalmasan ötvényeket dobálnunk, ha ilyen jellegű akcióra vágyunk.

Egyetlen nyitott kérdés maradt: vajon miért nem támogat a játék egyetlen „virtuális pisztolyt” sem?

Hancu

(Fentről lefelé)

- A biztonság kedvéért a leölt terroristán áthajtuk autójával is.
- Ellenfeleink szá szerint hullanak, mint a legyek.
- A Virtua Cop-pal lehet Cormageddonozni is...
- Jól szétesaptunk az autópálya-díj bevezetése ellen tiltakozó tömeg között.

Értékelés 72

SegaSoft
Hardverigény: közepes
Extra: 3Dfx, D3D, multiplayer, internet

STAR CRAFT



A **WARCRAFT II** nagysikerű real-time stratégiai játék alkotóinak új játéka



Magyarországon forgalomba hozza
az N-TEC Kft. Tel.: 351-6853





Electronic Arts

Ultima

Múlt, jelen és jövő

A végzetlen történet folytatódik

Mostanában – szerencsére – nagy a mozgás az Ultimák háza táján. Minden idők legnagyobb játéksorozata feléledt Csipkerózsika-álmából és zajlanak az események körülötte. Nem olyan régen jelent meg az Ultima Online, most itt van az Ultima Collection és év végén jön az Ultima IX. Ez a cikk igyekszik összefoglalni, hogy mi a helyzet mostanság az Ultimákkal.

A DICSÓ MÚLT

Ultima Collection

A pár évvel ezelőtt megjelent Ultima 1-6 CD után az Origin egy újabb Ultima gyűjteményes CD-val jelentkezett. Ez a CD az Ultima sorozat eddig megjelent összes részét tartalmazza. A sorozat a végéhez közeledik, ezért döntöttek úgy Origin-ék, hogy kiadják a korongot. Aki annak idején elmulasztotta valamelyik epizódot, az most pótolhatja a hiányt.

Kiseb problémáim azért vannak ezzel a gyűjteménnyel. Nem hiszem, hogy 1998-ban valaki egy 18 éves játékprogrammal szeretne játszani. Valószínűleg a gyűjtőkre gondoltak, amikor ezt a korongot megjelentették. Ha ettől eltekintünk, akkor viszont egy szépen összeszedett gyűjteményt kapunk a CD-n. Az Origin-t sok kritika érte az Ultima 1-6 CD megjelenése után, mivel dokumentációt nem mellékel a játékokhoz! Most nem érheti szó a ház elejét, az összes rész kézikönyve, térképek és tippek is helyet kaptak a CD-n. Szintén jó dolog, hogy átirták az Akalabeth-et, nem mintha

Egy kis Ultima-történelem

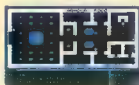
Az Ultima sorozat a játéktörténelem leghosszabb sorozata. Érdekes végigtekinteni ennek a sorozatnak az állomásait.

Akalabeth

Richard Garriot első játéka, amely eddig csak Apple II-n létezett. A benne található labirintusok teljes egészében megtalálhatók az Ultima I-ben. Valószínűleg az első számítógépes szerepjáték.

Ultima I.

A sorozat első igazi tagja. Mondain, a varázsló legyilkolja saját apját és örök életre



vágyik. Most először válaszolsz Lord British hívó szavára, hogy elpusztítsd a gonosz varázslót. A programnak néhány évvel később megjelent egy felújított változata, javított grafikával és kezelőfelülettel.

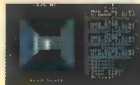
Ultima II. – The Revenge of the Enchantress

A Mondain felett aratotól győzelem csak átmeneti volt. A gonosz varázsló tanítványa, egy Minax nevű fiatal nő tűnik fel. Az ifjú varázslónő mestere helyébe szeretne lépni. A feladatunk ebben a részben is igen egyszerű: Minax megállítását. Ez volt Richard Garriot első teljesen assembly-ben írt programja.



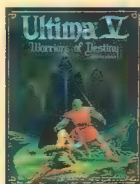
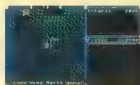
Ultima III. – Exodus

Richard Garriot első játéka, ami az Origin-nál jelent meg. (A cég később megvásárolta a korábbi részek jogait is a Sierrától.) Az első trilógia utolsó darabja. Ennek a játéknak a végén alakul meg Britanniá.



Ultima IV. – Quest of the Avatar

Höszünk ebben a részben kapja meg az Avatar címet a Bölcsesség Könyvének felfedezése után. Az első olyan játék, ami EGA grafikával jelent meg.





bárki játszani akarna vele, de a gyűjtőknek sokat jelent. Egy óriási probléma az, ami az 1-6 CD-n is megvolt: nevezetesen az Ultima II. hibásan szerepel a válogatásban. Úgy látszik, mikor feldolgozták a programot egy winchesterre az eredeti lemezekről, nem jöttek rá, hogy a játék két lemezén vannak azonos nevű, de különböző tartalmú fájlok. Szerencsére a patch, amit egy lelkes Ultima rajongó készített, letölthető az internetről. Kár, hogy sem az Underworld részek, sem az Ultimához kapcsolódó egyéb játékok (Savage Empire, Martian Dreams, Shattered Galaxy) nem kerültek rá a CD-re, pedig a gyűjtőknek ezek is fontosak lennének, különösen az utóbbiak. Az azonban jó, hogy az Ultima VII. mindkét kiadását rajta van a CD-n (Forge of Virtue és The Silver Seed).

Az Ultima Collection egy jól és igényesen összerakott válogatás. Aki nem játszott annak idején az Ultima VII.-tel, az egyik legjobb számítógépes játékkal ami valaha

megjelent, az most pótolhatja. Ha beszerzed ezt a CD-t, olyan játékokkal leszel gazdagabb, amelyek a maguk idejében mindig etalonnak számítottak. Ez a korong maga a játéktörténelem egy darabja. Egy olyan darabja, amire minden Ultima rajongónak szüksége van.

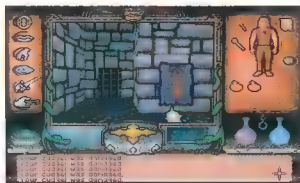
Ultima Underworld I., II.

Ez a két játék volt az, amely messze megelőzte a korát. Ezekben a programokban volt először igazi 3D engine és rendes autopmap. Az Underworld első része hat évvel ezelőtt jelent meg, de véleményem szerint még ma is megállná a helyét. Nem véletlenül kapott minden számítógépes folyóiratban nagyon magas osztályzatot. Nem is igazi RPG játékos, aki nem próbálta ki ezeket a klasszikus játékokat.

A JELEN

Ultima Online

Mi is a legnagyobb baj a számítógépes szerepjátékokkal? Valószínűleg az, hogy nem igazán emlékeztetnek az igazi szerepjátékokra. Ha megnézzünk néhány sikeres RPG-t, akkor rájövünk, hogy ezek sokkal inkább hasonlítanak egy másik játéktílusra. A sikeres Dungeon Master nem más, mint egy akciójáték, a Wizardry csatáinak irányítása pedig inkább stratégia. Azt tökéle-



tesen meg lehet érteni, hogy nem tudnak igazi szerepjátékokat készíteni, hiszen ahhoz több, különböző módon gondolkodó játékosra van szükség. Az internet térhódításával azonban az ilyen – egyébként csak társaságban játszható – játékok is előtérbe kerültek. Az összes netes játék közül a legnagyobb hírvérést az Ultima Online körül csapták. Ez valamennyire természetes is, hiszen ez a játék messze kiemelkedik a többi közül összetettségében. A programot több mint 10 000 (!) bétatesztter próbálgatta és közel másfél éven át tesztelték. Annak idején én is megpróbáltam jelentkezői tesztetnek, de rendelkezésre álló helyek pillanatok alatt elfogytak. Most, a megjelenés után szerencsére már volt alkalom kipróbálni a programot, erről szerzett tapasztalataimat szeretném megosztani veletek.

Az Ultima Online nem más, mint az „igazi” szerepjáték számítógépen. Egy általunk kiválasztott karakterrel fedezhetjük fel Britanniát. Ez óriási bejáráható területet jelent erdőkel, városokkal, barlangokkal. Az igazi poén azonban az, hogy lépten-nyomon más kalandozókba botlunk, akikkel üzletelhetünk, beszélgethetünk, vagy akár meg is lophatjuk őket. Viselkedésünket teljesen mi határozzuk meg, a programozók semmiféle megkötést nem raktak a programba, ha jölesik, akkor akár Britannia főterén is megverekedhetünk másokkal, vagy akár könyvet is lophatunk a könyvtárból (ez egyébként egy igen jó jövedelmező üzlet). Természetesen viselkedhetünk békés kalandozók módjára is, eltorthatjuk magunkat valamilyen „polgári” foglalkozással is. Vadászhatunk az erdőben és a leölt állatok bőrét eladhatjuk, fát vágathatunk, bányászhatunk vagy akár ruhákat is szövhethetünk. Hogy egy karakter mihez ért és mihez nem, azt a képzettségei határozzák meg. Minden karakternek választhatunk három fő képzettséget, amelyeket sokkal jobban ismer mint a többi. A játékban 46 féle különböző képzettség van, amelyek igen változatos teszik a játékot. Olyan érdekességek is vannak, mint példá-

Ultima V. – Warriors of Destiny

Richard Garriot szerint, a legjobban kidolgozott háttértörténetnek a résznek van. Ez az Ultima jelent meg a legtöbb géptípuson. Célnak az elrabolt Lord British kiszabadítása.



Ultima VI. – The False Prophet

A gargyle-ok megjelenése Britannián földjén igen sok gondot okoz. Az Avatar feladata, hogy ezt a problémát is megoldja. Az első „újkori” Ultima, amely már VGA grafi-



kát használt és kezelte a főbb hangkátyákat is.



Ultima VII. – The Black Gate (Forge of Virtue), The Serpent Isle (The Silver Seed)

Ez a két részből álló Ultima egy mérföldkő, nemcsak a sorozat, hanem az egész játéktörténelem szempontjából. Ebben az epizódban már nyomozunk is kell és a nyomok igen messzire vezetnek. A Guardian megjelenik Britannián.



Ultima VIII. – Pagan

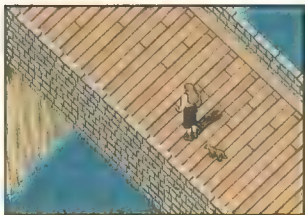
Ez az egyetlen Ultima, amely nem Britannián világán játszódik, hanem Pagan földjén. Az Avatarnak egy teljesen ismeretlen világot kell felfedeznie. Egy olyan világot, ahol teljesen mások az erkölcsi értékek, mint Britannián.



ul az anatómia, a koldulás vagy a táborozás.

Ha szeretted az Ultima sorozatot, vagy csak az RPG játékokat, van internet elérhető és rengeteg szabadidő (lehetőleg éjjel), akkor ez a játék neked való.

Mivel én is az Ultima sorozat nagy rajongója vagyok, örömmel vettem kézbe a programot. Már elindítás előtt egy kicsit a szívembe lopta magát a játék: ehhez is – mint a többi Ultimához – természetesen



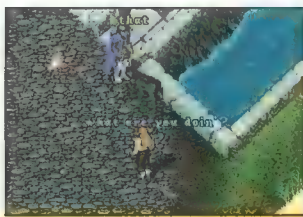
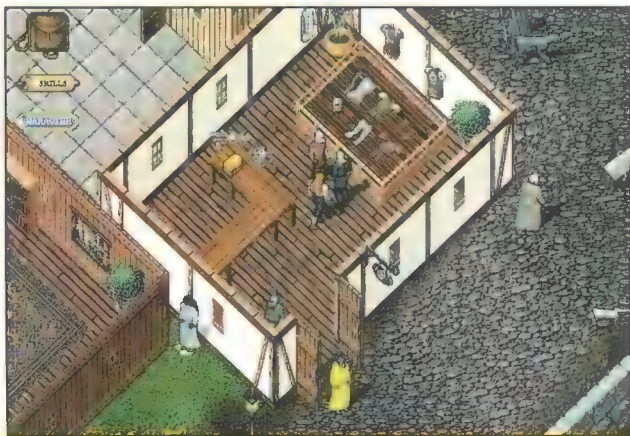
jár egy gyönyörű térkép. Remegve vártam az este 10 órát, hogy végre kipróbálhassam a játékot. Az installálás elég egyszerű volt, csak a megfelelő mennyiségű (elég nagy) helyet kellett biztosítanom. Azt mindenkinek figyelmébe ajánlom, hogy a játék az első hónapban ingyenes, utána viszont fizetni kell a szerver használatáért.

Az account elkészítése után boldogan kattintottam az UO ikonra és vártam, mi fog történni. Hát nem sok, a program az első 10 percben nem sok mindent csinált, csak az újabb és újabb update-eket töltötte le. Utána azonban minden további nélkül elindult. Gyorsan kiválasztottam egy szervert, elkészítettem a karakteremet és irány Britannia! Az első pár percem az izmerkedéssel telt. Miután összebarátkoz-

tam az irányítással (nem volt olyan nehéz, mert nagyon hasonlít az Ultima VII-hez), elkezdtem felfedezni a várost. Először a hirdetőtáblát, beszélgettem a többi kalandozóval, vásároltam a boltban és sikeresen elloptam egy – egyébként üres – hátizsákot. Észre sem vettem és már éjjel 3 óra volt. Régen nem játszottam olyan játékkal amely ennyire le tudott volna kötni. Mostanra egyébként már igen jó felszerelésem van, egy kőbor kutató is magamhoz szelídítettem. Ő őrzi a tábort, ha éppen nem kalandozom. Ebből is látszik, hogy mi az Ultima Online legnagyobb erőssége. Egyszerűen annyira összetett és komplex, hogy a legügyesebbeket is kielégíti. Minden tekintetben fantasztikus.

Cheat-elés

Mivel ez egy hálózaton keresztül játszható játék, az emberben óhatatlanul felmerül: mi a helyzet a cheat-előkkel? Sok embernek ment el a kedve a hálózatos játékoktól a Diablo-nál, mikor magukat igen másoknak tartó feltápolított emberek „townkill.exe”-vel tomboltak a városban és gyilkolták halomra a szerencsétlen kezdőket. Nos, az Origin így kezdett meggátolni az ilyen dolgok bekövetkezését: a karakter adatai csak a szerveren vannak eltárolva, így hibába próbálkozunk a diskettorral. Ennek ellenére nem minden tökéletes, van két dolog, ami mostanában foglalkoztatja a játékosokat. Az egyik az, hogy a bétatesztetek megtarthaták karaktereiket a tesztüzem végén és azzal vághattak neki az



igazi kaladnak. Mondanom sem kell, hogy ez mekkora előnyt jelent. Sokan tiltakoztak az Origin-nél, de ők úgy nyilatkoztak, hogy a teszterek több mint egy évet dolgoztak nekik, így ennyit megérdemelnek. A másik probléma abból adódik, hogy pár „ügyesebb” emberkének sikerült bejutnia az egy Ultima Online szerverre és ott átalakították egy kicsit a karakterüket. Az Origin szerint az ilyen kalandozók kiszűrése igen egyszerű, csak egy kis időbe kerül. Ha egy ilyen karak-

ULTIMA IX: The Ascension



A sorozat rajongói már régóta hiába várnak a folytatásra. Sokan már úgy gondolták, nem is lesz a történet soha befejezve. Szerencsére Richard Garriot máshogy gondolta és gázerővel dolgozik azon, hogy karácsonykor már mindenki Ultimázhasson. Hogy milyen is lesz a kilencedik rész? Azt hiszem erről beszéljen a legilletékesebb, maga Lord British.

ZED: Sokszor felmerült bennem a kérdés, hogyan kaptad a Lord British nevet?

Richard Garriot: Vajon miért kérdezi mindenki ezt? (nevet) Hát, ez egy régi történet. Mikor gimnáziumba kerültem, akkor kezdődött a hatalmas szerepjáték örület. Ma mindenki számítógépezik, akkor mindenki szerepjátékokat játszott, természetesen mi is. Nálunk mindenki volt valamilyen beceneve az iskolában és mindenki ezt a névet használta szerepjáték közben. A többiek azt mondták, hogy nekem brit akcentusom van és

el is neveztek British-nek. A Lord British természetesen ebből jött.

ZED: Hogyan kezdte el a játékokat készíteni és mi volt az első programod?

R.G.: Az első játékomat, az Akalabeth-et hobbiból készítettem a szabadidőmben, Apple II-es gépre még 1979-ben. Lemásoltam pár példányban, nejlonzacska rákattam őket és kiakasztottam a szomszédos számítógépből. Egy hét alatt öt példány fogyott el belőle. Ez akkor óriási sikert jelentett számomra. Hát, azt hiszem valahogy így kezdődött.

ZED: Melyek a kedvenc Ultima játékaid?

R.G.: Jó nehezeket tudsz kérdezni... Mit mondhat egy apa, ha megkérdezik, melyik gyermeke a legkedvesebb? Ha tényleg választ vársz, akkor elmondhatom, hogy több kedvencem is van. Először is a negyedik rész, mert technikailag ez volt a legnagyobb elérésem a sorozat előző tagjához képest. Az ötödik részt azért szeretem, mert az összes Ultima közül ennek sikerült a legjobban a sztorija. A hetedik rész pedig... hát igen, az pedig azért, mert szeretem sem előtte, sem utána nem sikerült egy olyan részletes világot kialakítani semmilyen más számítógépes játékban. Ez már szinte virtuális valóság.

ZED: Térjünk át az Ultima IX-re. Mondj valamit az új részről!

R.G.: Az Ultima IX lesz az első igazi 3 dimenziós Ultima. Az utolsó két rész után ismét Britannia lesz a helyszín. A játékos természetesen találkozni fog a jól ismert helyszínekkel és szereplőkkel.

ZED: Miben fog különbözni az Ultima IX a többi 3D játéktól?

R.G.: Az összes 3D játék, beleértve a roppant sikeres Doom-ot és Quake-t is csak egy szimpla három dimenziós környezetben játszódott. A készítő nem mentek bele igazán a részletekbe. Ezen azt értem, hogy az Ultima IX-ben, ha belemegyek egy szobába, az ott lévő asztalról lelékíthatom a villákat és a kanalakat a földre, fél lehet őket venni, eldobni stb... Mindennel azt csinálhatunk, ami jölesik. A 3D gyorsítókártyák megjelenésével lehetőség nyílt arra, hogy egy sokkal részletesebb világot alkossunk, amelyen még soha nem létezett számítógépen.

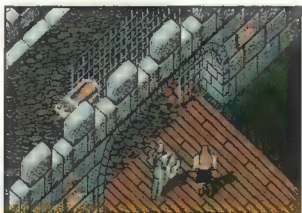
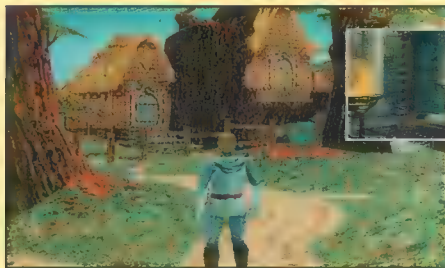
ZED: Hogyan viszonyul a kilencedik rész az előző Ultimákhoz?

R.G.: Olyan játékot igyekeztünk készíteni, amely az összes előző Ultima jó tulajdonságait átveszi. Az animáció minősége és a belefektetett munka olyan lesz mint a nyolcadik rész. A világ részletessége hasonló lesz a hetedikhez, a sztori kidolgozottsága az ötödik részhez. Egy szöveget igyekeztünk rájónni, mi az, ami az előző részekből igazán tetszett a játékosoknak és ezeket a dolgokat egybeolvasztani. Azt valószínűleg már sokan tudják, hogy ez a rész lesz az utolsó Ultima játék, ezért igyekeztem lezárni az egész, több mint két évtizedes sorozatot. Sok-sok utalás lesz az előző részekre.

ZED: Mondandál valamit a sztoriról is?

R.G.: Sokat nem szeretnék elárulni. Az igazi Ultimásoknak elég annyi, hogy a kilencedik részben következik be a vég-ső küzdelem a Guardian-nel. Azt hiszem, ezzel mindent elmondhat.

ZED: Köszönjük az interjút!



tert találunk, azt természetesen kitérlik és a tulajdonosát is örökre (!) eltiltják az Ultima Online-tól. Remélem ezek az intézkedések sikeresek lesznek és sikerül teljesen fair play játékokat biztosítani.

Sebesség

Elérkeztünk az egyik legnagyobb problémához, legalábbis az Európában élők számára. Az Ultima Online jelenleg több, mint 10 különböző szerveren fut, amivel nem is lenne gond. A baj az, hogy az összes szerver az USA-ban található. Így a

sebesség éppen hogy megfelelő. Sajnos az Origin egyelőre nem tervezzi európai szerver felállítását. Egy jótanácsot azért adok: én kipróbáltam az összes szerveret és úgy vettem észre, hogy a Nagy Tavaknál lévő (Great Lakes) volt a leggyorsabb.

Caris

88

Electronic Arts
Hardverigény: közepes, modem
Extrák: csak interneten játszható



Jack Orlando

Aki nem győzte le Al Capant

Aki látta A máltai sályom című, ma már klasszikusnak számító amerikai filmalkotást, az tudja, hogy milyen egy noir stílusban elmesélt bűnügyi történet. Ezeknek a krimiknek elengedhetetlen kellékei a csendes melankólia, az izgalmas, fordultatos, hullákban és akciókban bővelkedő sztori valamint a fanyar humor. A német Tapware cég egy ilyen mozit próbált meg készíteni, kevésbé sötét atmoszférában, mint az említett film. A Jack Orlando tehát egy olyan moziszerű krimi-kalandjáték, melyben – annak ellenére, hogy a harmincas években játszódik – az ötvenes évek filmjeinek tipikus vonásai, szereplői kacsintanak vissza: a lecsúszott nyomozó, a romlott bombanő, a néhal álmosító, néhal feszült zene, a leggazdagabb polgárok körébe vezető szálak, és a rejtélyes, piszkos ügyek.

A játékban természetesen egy izsókos, fáslut magánymozgató alakunk, akit – mint azt a kerettörténet egyszerűen bemutatja – múlt emlékei nap mint nap gyötörnek. Jack Orlando ugyanis valaha a város hőse, mindenki példaképe volt. Ezt az idillt az 1933-as év tette tönkre, amikor megszüntették a szesztilumot és mindenki hozzáfuthatott az olcsó whiskey-hez. Jack elkezdett inni, s ha-

marosan elindult a lejtőn: a rendőrségtől kűrűt, és már csak az érdekelte, hogy a napi betevő üveget mindig benyakolja. A minden bizonnyal a teljes elzűlés felé vezető életvitelének egy különleges éjszaka vet véget. Jack ugyanis egy kedvenc bájában áttalozott este után hazafelé menet egy gyilkosság szemtanúja lesz, s ■ körülmények

szerencsétlen alakulása folytán (leütik, és a rendőrök őt találják meg a hulla mellett) ő lesz az első számú gyanúsított. Csak az menti meg egy időre a börtöntől, hogy a város felügyelője a régi szép idők emlékére 48 óra szabadon bocsátja őt. Mr. Orlandónak két napja van tehát arra, hogy bebizonyítsa ártatlanságát, s elfogja az igazi tettest.



ezért is külön dicséretet érdemel. Nem egy összetekelt, logikátlan sztorit kap a tiszelt játékos, hanem egy átgondolt, megszerkesztett krimi cselekményt.

Ezen az cselekményen viszont nagyon sokat ront az a mód, ahogyan a Tapware fejlesztői a játékot és a játékmenetet felépítették köréje. A nagy rejtélyek, a fejtörők ugyanis végtelenül egyszerűek, és hemzsegek közöttük a klisék. A kulcsot a lábtörő alól szedhetjük fel, a kocsiemelőt a kocsiból, a pénzt a pénztárcából és így tovább. Ráadásul a történetet meglehetősen rövid, nem például az első epizód végigjátékosza kevesebb, mint egy óra be telt (és csak négy epizód van a játékban). Nincs mese: a Jack Orlando túl kurtúra és könnyűre sikeredett.

Talán – a használhatatlan szereplőkhöz, járókelőkhöz hasonlóan – tehettek volna a programba néhány értelmetlen, ám fontosnak látszó tárgyat, hadd szenvedjen a játékos (a Monkey Island-eknek többek közt ez is egyik nagy erősségük). Ugyanis bárki bármit mond, a kalandjátékoknak nem az az igazi öröme, ha végigjátsszuk a játékot, hanem az, hogy amíg egy-egy megoldásra rájövünk, hosszú perceket próbálkozunk, gondolkodunk előtte. A Jack Orlando megfosztja a játékost ettől a lehetőségtől.

A kivitelezésben csak apróbb negatívumokat találtam. Példának okáért, a kétszékűl szép grafika helyenként meglehetősen puritán (gondolok itt az üres, egyszerű falokra és a kevés árnyalatra), a beszélge-

Amikor először leültem a Jack Orlando elé, gyerekes örömmel kezdtem a játékba, ugyanis az intro és az utána következő beszélgetés a felügyelővel kellemes, és a megszokottól eltérő játékot ígérték. Azonban minél többet játszottam ezzel a kaland-mozival, annál nagyobb lett a csalódottságom. Ebben a játékban ugyanis – hogy egy kitekert közmondással éljek – minden jóban van valami rossz, vagy legalábbis zavaró. (Bár én képes vagyok még egy Larry 7-ben, vagy egy Lands of Lore 2-ben is kivetnivalót találni...)

Szerencsére a „jó” elemek nagyobb súllyal szerepelnek a játékban, és az általam talált negatívumok jobbára csak apróságok. A Jack Orlando ugyanis – és ezt senki sem tagadhatja – egy nagy odafigyeléssel, rengeteg munkával, precízen elkészített kaland, és már csak

Moszelemény

A klasszikus *point and click*-kalandok kedvelői mostanában nincsenek igazán jól ellátva játékkal, néhány nagy név (Monkey Island, Broken Sword, Discworld) mellett hatalmas pangás tapasztalható ebben a kategóriában. Szomorú, de a stílus egyszerűen kiment a divatból.

Eppen ezért volt üdítő színfolt számomra a Jack Orlando, ami becstelennel megállja a helyét az említett nagygépek mellett. Nagyon szép a grafika, egyedi a hangulat, és bár a sztori és a játékmenet egy picit egyszerűre sikeredett, minden kalandornak garantáltan kellemes szórakozást fog szerezni. Nagyon szimpatikus a címszereplő Jack, kár hogy a szerepe nem sikerült a készítőknek megnyerni Bruce Willist-...

Hancu

„Jack Orlando in a Cinematic Adventure” – igéri a program doboza, s a játékosnak nem is kell csalódnia. A játék valóban



tétek pedig nem olyan életteli, mint más kalandjátékokban (karakteresebb színészek kellett volna választani, és nem kellett volna fukarkodni a dialógusoknál a humorral). A zene is kifejezetten nagyszerű, de amikor már tizedszer kezdődik ugyanaz a muzsika, az ember akaratlanul is elunja magát. Úgy látszik, Harold Faltermeyer nem erőltette meg túlzottan magát.

A design összehatása (és végül is ez számít) mindezek ellenére kedvező, a hangulat pedig egészen egyedülálló. Az utóbbi egyébként nagyon köszönhető a monitoron megjelenő, élő, mozgó, mintegy száz képernyőből álló, több tucat szereplővel benépesített városnak. Az egyik legfontosabb hangulati elemet, a főszereplőt is hamar meg lehet

filmszerű élményt ad, s ez elsősorban a 640 x 480-as felbontású, 65k-s grafika jól eltalált színeinek, és a sok filmbetétnék köszönhető. A mozi-érzéshez azonban nagyon hozzájárul a hangulatos, blues-os zene is, és a több, mint 100 szereplő hangja, melyek a játék négy epizódjának körülbelül száz helyszínén fognak gondoskodni arról, hogy minél jobban összekuszálják az ügyet (és szerény személyünket). A zenéről egyébként érdemes még megjegyezni, hogy a neves mester, Harold Faltermeyer komponálta, aki többek között a Top Gun és a Beverly Hills-i zsaru filmek muzsikáit is jegyzi. Külön öröm még a játékos számára, hogy az egyes helyszínek valóban élnek: Nem csak olyan szereplőkkel találkozhatunk, akiknek valamiféle közük van a küldetésünkhöz (lásd Curse of the Monkey Island), hanem egyszerű járőrelkel is. A szállodában jönnek-mennek a liftek, az úttesten az autók furikáznak, az utcán anyák, apák, gyerekek sétálgatnak, vagy éppen sietnek, ami megint csak a mozivíziós élményt idézi. Az apróbb ötletek, mint például a golyó alakú menü, vagy a LucasArts-játékból megszokott irányított beszélgetések pedig még inkább színesítik ezt az élményt.



kedvelni, bár nem ártana, ha egy kicsit „fickósabb” lenne az argánuma és a megjelenése. A bunyós, izákos detektív figurája mindenesetre (szerintem) jóval szerencsésebb választás volt, mint a Broken Sword fickója és fotóriportere.

Mindent összevetve a Jack Orlando egy kellemes meglepetés, színfolt volt számomra a sok angol mamutgép termékei között, s bár nem a legtekélyesebb alkotás, látszik, hogy a szimpatikus német cég nagyon igyekezett. Első próbálkozásnak tehát nem rossz, sőt, egészen kellemes, de a következőtől már többet fogok elvárni. Addig is ajánlom mindenkinek, aki szereti a jó, átélethető kalandjátékokat és a könnyed kikapcsolódást, de azt senki ne várja, hogy tucik fog szórakozni vele.

Stáki



A játékmenetben is találhatunk szokatos momentumokat. Először is, a Jack Orlando-ban meg lehet halni. Főhősünk ugyanis kemény és erőszakos fickó: jól bírja a pisztollyal és az öklét is tudja használni. Ez persze semmit sem ér, ha rögtön a játék elején összekeosztatjuk a bajszunkat egy százkilós színesbőr felebarátunkkal, aki negyvennyolc órára kivon bennünket a forgalomból... (Később revansot vehetünk egy boksztiztyúbe bugyolált látpatók segítségével... fair play mindenképp előtt...) Szóval érdemes használni az állásmentést. A kaland során előforduló fejtörőkről pedig csak annyit, hogy senkinek nem fognak nehézségeket okozni, mert az egérkurzor mindig ott mozdul meg, ahol valamit csinálni lehet, s hálá istennek a fejlesztők a játék egészében tartózkodtak a csak próbálgatásokkal felfedezhető, „használok a plüsslelefontat a döglött homáron”-típusú akcióktól, azaz minden logikusan épül egymásra. Ez mindenképpen dicséretes, mert manapság a kalandjátékoknál általában a cselekménnyel van a legnagyobb gond.

Az eddigiekből talán leszűrhető, hogy a Jack Orlando egy meglepő program. Meglepő, mert nemhogy a Tapware, de még egyetlen más cég sem adott ki ilyen környezetben játszódó kalandjátékot. Emiatt viszont tartani lehet tőle, hogy az egyszerű fagyasztó számára a 30-as évek Amerikája nem lesz olyan vonzó és érdekfeszítő, mint a harcias és lehangoló jövőképek (Fallout, Blade Runner), a fantázia birodalma (Lands of Lore 2) vagy az idiótizmus mocsarába süllyedő agymenéses világa (Monkey Island, Zork). A próbálkozás mindenesetre érdekes és szimpatikus, jó néhány kaland-őrült fog kellemes perceket eltölteni vele.

82

Tapware
Hardverigény: alop
Demo a ZED 1998/3. CD-n



A 69. oldal műlánkládás

Lula

The Sexy Empire

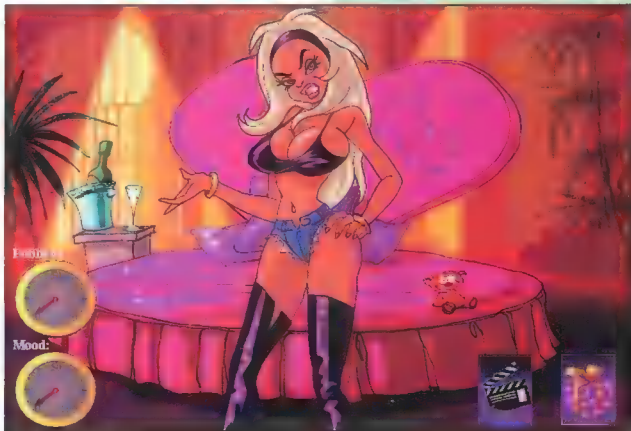
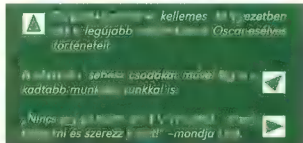
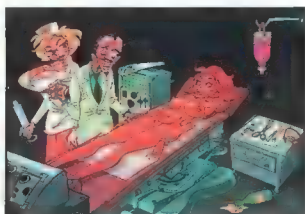
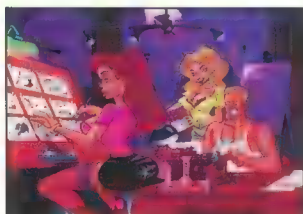
már-már kezdtek azt hinni, hogy már az élet minden területének összes gazdasági tevékenységét feldolgozták manager-játékokban, mikor megérkezett a Lula, ékesen bizonyítva: igenis van új a Nap alatt!

A német CDV Software fejlesztőcsapat legújabb manager-játékában merészen vá-

ha egy idő után az FBI elkezd érdeklődni szerény személyünk felől. Legegyeszerűbb persze becsületes(ebb) munkával megszerezni a pénzt, ebben nagy segítségünkre lesz a címszereplő Lula, aki odaadó és hűséges barátnőnként mindenre hajlandó a szent cél, vagyis az ötvenezer zöldhasú érdekében. Nekünk csak a megfelelő hardverről (fényképezőgép, kamera) kell gon-

Kártyás szakkifejezéssel élve tizenkilencre kért lapot a játékok készítő csapat, amikor a morbiditása, és bizarr szexjelenei miatt több országban betiltott Bi-iiing! után ismét elég merészen választottak témát új játékuknak. Nos, a kártyás hasonlatnál maradva az osztó minden bizonnyal Freud elképzelt híve lehetett, és alsót húzott – azaz a játék nem csak hogy átjutott a cenzúra szűrőjén, de hatalmas titellátaltnak bizonyult!

Addig egyszerű a dolog, hogy ■ szex-film-készítés, mint téma, mindenkinek felkelti a kíváncsiságát, az igazi művészet az volt, hogy hogyan marasztalja a játék a játékoszt az első öt perc után is a monitor előtt? Nos, az első ilyen marasztaló dolog a grafika. Remekül megrajzolt karikatúra-stílusú állóképek, és rajzfilmszerű animációk, néhol digitizált jelenetekkel tarkítva (persze a megfelelő



lasztott témát: a filmkészítés rejtelmeibe fogunk belekóstolni, méghozzá az olyan filmekbe, amelyeket ■ különféle csomagkúldó szolgálatok kínálnak diszkrét csomagolásban, kizárólag felnőtt nézők számára.

Ragyogó ötlet volt a készítőktől, hogy a játékot nem egy filmstúdió birtokosaként kezdjük, hanem sokkal lejjeb, egy egyszerű kisvárosi nehézfű szerepében, és a karrierünk beindításához szükséges első 50 000 dollárt egy hangulatteremtő, bevezető játékban (témába vágóan előjátéknak is nevezhetjük J) kell megszereznünk. Műszereink igazi kispályás bűnözőre vallanak: zsarolás, rablás, orgazdaság... nem csoda,

doskodni, Lula máris amatőr videofilmjeink és fényképsorozataink főszereplője lesz – esténként pedig pihenésképpen a helyi sztriptizbárbán lép fel...

Ha mindent jól csináltunk, nagyjából öt perccel aztán, hogy az „előjáték” az összes poénját ellátte (elég sok ilyen lesz, a mazochista rendőrnőtől kezdve, a bárbán kockán a gatyánkat is elnyerő szerencsésjátékoson át egészen addig a jelenetig, amikor a mellékfeljegyzésben leírt áldozataink műfogsorán próbálunk pár dollárért túladni), összegyűlik a hön dhitott összeg a számlánkon, és hősünk megalapítja beszélés nevű cégét, a WET-et, és elkezdődik az igazi játék!

Kezdetben csupán önizolomban és konkrétenben nem szenvedünk hiányt, pénzben, munkaerőben, és topaszatlatban azonban igen, tehát első lépésünk egy tete-mes összegű bankkölcsön felvétele lesz, második pedig egy rakás apróhirdetés feladása, melyekben legénységet (illetve „le-

hangalaphatással...) adják meg a Lula alaphangulatát. A játékmenet ragyogóan el lett találva, pont mire úgy éreznék, hogy nyeregben vagyunk, megtaláltuk a nyerő stratégiát, a játék „sebességét vált”, és egy teljesen új helyzetben dob a mélyvízbe. Mindig éppen egy picit tűnik bonyolultabbnak a szituáció, mint amennyit éppen át tudnánk látni, így a játék állandó feszültségben tartja a játékoszt. Ez a feszültség azonban „leföldelődik” a bőkezűen adagolt képi és szövegi humoron, így soha nem válik idegesítővé. Nagyon ügyesen egyensúlyoznak a szerzők a jó izlés határán, kíváncsi lennék, vajon eredetileg is ilyen volt-e, illetve mennyit vágtak ki belőle a cenzorok...

Számomra a legnagyobb (kellemes) meglepetést az jelentette, hogy a Sexy Empire a könyvedtől ellentétben igencsak bonyolult és összetett, sokkal komplexebb, mint elődei közül (MadTV, MadNews, Biliing!) bármelyik volt. Ennek köszönhetően az egész nem degradálódik le egy „Na, megnézem az összes

ányságot”) toborzunk kezdő filmbíródal-munk számára. Amikor már felvettünk tíz alkalmazottat, kibéreltünk egy csomó studiót, raktár, és egyéb helyiséget, és még mindig beláthatatlan messzeségben érezzük az első filmünk forgatásának megkezdését, rájövünk: a játék bizony jóval bonyolultabb annál, mint ahogy azt naívan elképzeltük. Komoly szervezőkészségre lesz szükségünk ahhoz, hogy egy igazi csapatot hozzunk össze, ahol az első „Csapó!”-kiáltástól kezdve mindenki szinkronban dolgozik és együttműködik a többiekkel, a forgatókönyvíróktól kezdve a díszletépítőkig, az operatőr, s vágó, a hangmérnök, a marketingesek és akkor a szereplőket még meg sem említettük... Persze anyagi eszközeink rohamosan fogyának, így első „műalkotásunk” többszörösen megkurtított költségvetésből fog elkészülni, harmadosztályú szereplőkkel, olcsó díszletek között, sőt va-

Más vélemény

Ha egy szóban kellene nyilatkozzom a játékról, azt mondanám: tetszett. Tetszett, hiszen a játék mellett sőt mind az ötlet, az egyedi és rendkívül jól eltalált kivitelezés, valamint a humor, amire az egész játék épül. Aki erő a programról azt mondja, hogy nem jó, mert erkölcsi nyomorba dönt, pusztít, etcetera, azok nézik rossz szemézőből a dolgot. Vérteli stratégiának természetesen nem lehet elfogadni a Lulát, inkább egy olyan játéknak, mellyel azért játszunk, hogy mosolyt csaljon az arcunkra egy keményebb nap után, s valójuk be: ez sikerül is neki! Talán néhol azért tényleg „életszagúakra” sikerred a képek, animációk, de véleményem szerint a készítők sem az 5-6 éves játékosokat célozták meg a termékükkel...

Iwo

szexi movie-t, aztán annyi”-szintre, hanem igenis játék marad, amit csak külön feladabnak azok a bizonyos animációk.

Kismillió apró ötlet és poén fűszerezi a játékot, ami egyszerűen nem hagy esélyt arra, hogy akár egy percre is unatkozzunk, hol egy szárnys hm..., szóval „objektum” repül át a képernyőn (kurzorunk pedig célkeresztte változik, és löhetünk is...), hol az egyes szereplők kezdenek el egymással „behatolni” foglalkozni, nem telik el öt perc anélkül, hogy valami módos ne történne. A szöveg és az egész design bombasztikus, telis-tele poénokkal, kétértelmű szövegekkel, és megjegyzésekkel.

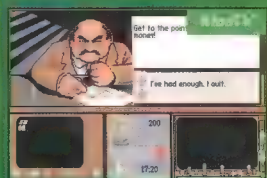
Összegezve az eddigieket: már rég láttam a Lulához foghatóan eredeti, és szórakoztató játékot. Kategóriájában pilanatnyilag toronymagasan a legjobb, és ahogy elnézem, sokáig az is fog maradni. Évente kb. két-három olyan játék jelenik meg, amivel képes vagyok akár hetekig játszani - '98-ban a Lulát az első ilyen...

Hancu

lőszínűleg a beharangozó reklámkampányra sem fog pénzünk maradni. Örülhetünk, ha a befektetett tőkénk visszajön belőle, de sebei! Rengeteg tapasztalattal és (remélhetőleg) összeszokott csapattal vághatunk neki a második, majd a harmadik folytatásnak. Előbb-utóbb azonban, rengeteg kínlódás árán ugyan, de összeszedünk annyit



A nagy elődök



pénzt, hogy igazán igényes, nagyszabású produkciókat kezdjünk el gyártani. Innentől már senki sem állhat az utunkból! Remélhetőleg erőfeszítéseinket siker koronázza, és filmjeink hamarosan Csillagok háborúját és Jurassic Park-okat megszügyenítő tömegeket fognak a mozikba vonzani...

És még mindig nincs vége! Ha már sikersek vagyunk mozfironon, vitrinjéink sex-Oscar-októl roskadoznak, és a szakma Spilberg-jeként emleget a konkurrenciát, jöhet az újabb kihívás. A moziásból nehezen összekuporgatott pénzünkön egy egész Amerikát átfogó szexshop-hálózatot építhetünk ki. Itt már teljesen elszabadul a készítő fantáziája, egészen extrém lehetőségeket kapunk cégünk népszerűsítésére (WET-partikat szervezhetünk, vehetünk magánrepülőket női legénységgel stb.).

Üzleti bírodalmunk terjeszkedésének a csillagok ég sem szab határt – ugyanis karrierünk megkoronázásaképpen saját műsoroszó műholdat állíthatunk pályára, ami majd ellátja a földgolyó szexre éhes lakosságát nézvárával. Még egy érdekesség a végére: ■ kézikönyvben szerepel Lula élő modelljének e-mail címe is...

Értékelés 87

Take 2 Interactive/CDV Software

Hardverigény: alap

Extrák: lányok

A játékot 18 éven felülieknek ajánljuk!



Warhammer: Dark Omen

Orkán helyett zihálás

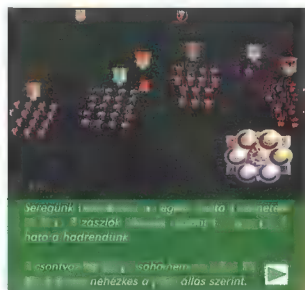
Rége nem volt olyan egyszerű dolgom, amikor egy játék stílusát kellett meghatároznom, mint a Dark Omen esetében! A Warhammer II. egy 3D fantasy real-time stratégiai játék, ami ugyan elég borzasztóan hangzik, de ha valaki veszi a fáradságot és még egyszer végigolvassa, akkor remélem minden szó a helyére kerül. Mindenesetre a játék valóban belefejt ebbe a – kicsit bonyolult – körbeírt – kategóriába.

A Dark Omen-nek léteznek elődei és háttérvilága, amik biztosítják ismertségét és az Electronic Arts szerint a sikerét is! Minde-

nekelőtt a Warhammer világ, ami talán a legismertebb fantasy harci rendszer a világon és ■ Shadow of the Horned Rat, ami a játék közvetlen elődjének is tekinthető.

A játékban Morgan Bernhardt zsoldosvezér szerepébe kell belelélnünk magunkat,

aki a hozzá hűséges, kicsiny, de jól felfegyverzett és taposztalt csapata élén veszi fel a harcot a birodalmat fenyegető élőhalottak armadája ellen. Noha Bernhardt fő vezér- és motiválójereje az arany, azért lesz lehetőségünk a sztori elágazásaiban külön-



Nincs nehéz dolgom, ha minősíteni szeretném a Warhammer 2-t. Csúcs játékról van szó: a grafika igen szép, a zene és effektek jók, de ami a legfontosabb: nagyon jó a játszhatóság! Nagyon élveztem a csatákat: amellett, hogy szemet gyönyörködtetnek, pont a kellő nehézségük. Nem lehet csak úgy végigrohanni a játékon – néha bizony vissza kellett töltenem az állást, mert egy-egy csatában túl nagyok voltak a veszteségeim. Az pedig ugye közvetlenül lefordítható aranyra – amiből sohasem lehet elég! A játék közepe felé is csak 2-3000 aranyat szerezhetünk egy csatában, ami egyetlen lovag 250 aranyas költségéhez képest nevésséges összeg! Nyolc lovag meghal és már el is költöttük a pénzt...

A nagy lelkesedés árnyékában persze vannak apróbb kifogásaim, amiket jobban

is meg lehetett volna oldani. Ezek jobbára apróságok, mint például a fejlődés kidolgozása. A játékokban ugyanis a taposztatol csak arra van hatással, hogy a csapatok több mágikus eszközt vihetnek magukkal. Én emellett némi statisztikát is beletettem volna a játékba, hogy a fejlődéssel a pusztítóerő és ■ védettség is változzék. Hasonlóképpen a varázslóknak is így adtam volna az újabb varázslatokat (most a gép dönti el, hogy melyik pályán mi használhatunk – ez nekem nagyon nem tetszett). Még annak is örültem volna, ha a játék leállítható lenne, hogy jobban áttekinthető legyen a csata – sokszor kerültem olyan helyzetbe, hogy kapkodnom kellett, mert nem tudtam egyszerre sok egységet irányítani (nem úgy, mint ■ gépi ellenfél!).

Külön kiemelnék viszont egy-két apróságot, ami szerintem kiemelkedően jóra sikerült!

A legfontosabb talán az irányítás. Ez rendkívül egyszerű és átláthatóra sikeredett – látszik, hogy sok időt ölték ennek a résznek a kidolgozásába. A képernyő szélén lévő ikonok az egységek távoli irányítására – egyszerűen korszakalkotó ötlet! Hasonlóképpen nagyon tetszettek a karakterek kis animációi a sztori illusztrálására. A szereplők beszédeivel együtt ezek teljesen pótolják az állandó animációkat. Azt is nagyon jónak tartom, hogy fontosabb csaták előtt azért „rendes” animációkat is kapunk, ami még további motivációt jelent.

Összefoglalva: a kisebb kifogások ellenére nagyon tetszett a Dark Omen! Ebben az évben mindenképpen az eddigi legjobb stratégiai játék és bizony feladták a leckét a többieknek az év stratégiája címért...

Pellus

Egységeink

Tekintsük át röviden – és a teljesség igénye nélkül – azokat az egységeket, amelyekkel a leggyakrabban találkozunk majd a mi oldalunkon. Természetesen lesznek más szövetségeseink is, de nem szeretném elrontani a felfedezés örömet.

Grudgebringer lovasság

A Grudgebringer lovasság a végsőkig hűséges vezérükhöz, Morgan Bernhardt-hoz. Tapasztalt és bátor zsoldosok, akik hatalmas harci lovakon indulnak csatába. Ha a lovasság vezetője elpusztul, akkor értelemszerűen vége a játéknak – vagyis erre az egységre kiemelkedő módon kell vigyázni!



Grudgebringer gyalogság

A gyalogság vezetője Gunther Schepke, a helyettesed és tanítómestere. Gyalogosan indulnak csatába, kitűnőek a kézitusában és rendkívül lojálisak vezetőjükhöz és Hozzá.



Grudgebringer számszeriászok

A számszeriászok közelharcban ugyan elég gyengék, de távolról igen nagy pusztítási képesek okozni. Az ellenségnek a látómezejükbe kell érnie, hogy hatékonyan tüzelhessenek rájuk. Fegyverük hatótávolsága nagyobb, mint a normál íjászoké.



Grudgebringer ágyú

A zsoldosok leghatékonyabb fegyvere – közelre elszópró az ereje, a távolsággal viszont rohamosan csökken a pontossága (a pusztítóereje szerencsére nem!). Hatótávolsága óriási, a legtöbb pályát teljes mértékben képes belőni. Mindenképpen érdemes a csatát egy kis tüzéségi tűzzel kezdeni és az előrenyomuló ellent is kissé megszőrni a kézitusára elől! Páncél és mágikus védelem mit sem ér ez ellen – vagyis az ellenfél varázslóit is helyrethetjük egy szerencsés találattal!



Vörös varázsló

Az altdorfi mágusiskola növendékei mindig is a tűzzel kapcsolatos varázslataikról voltak híresek. Páncélt nem viselnek és a közelharcban sem túl erősek. Sajnos nem mi választjuk ki az egyes pályákon, hogy milyen varázslatokat használnak, de a teleportálás (nagyon fantasztikus!), tűzköpi fej, lángoló meztör, valamint a tűzgyújtás varázslataival néha hatékonyabb mint az ágyú...



Carlsson lovassága

Ezek a harcosok a Hátérhercegségek milíciáiból származnak, vezérük Sven Carlsson, Bernhardt régi barátja és harcostársa. Tapasztalt harcosok – bár a saját lovasságunkkal nem vehetik fel a versenyt.



Mozsárágyú

Ez az egyetlen fegyver, ami képes be nem látott területekre is lőni! Semmilyen mágia vagy páncél nem véd a mozsárágyútól.



ellen, így az ellenfél magusait is érdemes ezzel a fegyverrel üdvözölnünk. Hatótávolsága kisebb, mint az ágyúé, de egy domb tetejéről javíthatunk ezen...



Dwarf harcso

Melyik fantasy játékban hiányozhatnak a törpék? Kiváló harcso és fejszéikkel komoly ütőerőt képviselnek. Kitartó és megbízható szövetségesek, csak a legreménytelenebb helyzetben futnak el. Különösen keményen harcolnak a goblinok és orkok ellen.



Grál elf íjászok

A fantasy játékok másik elengedhetetlen szereplői, az elfek, az íjászat mesterei. Távra és pontosan képesek lőni – egy-egy ellenséges csapatot teljesen el tudnak pusztítani, mielőtt az odaérne hozzájuk. Erre szükségük is van, mert bár elég jók közelharcban, nem viselhetnek nehéz páncélokat.



Grál lovagok

Az Arthur legendák szerint ezek a lovagok tolatták meg a Szent Grált. Nem tudni, mennyi igaz a legendákból, az viszont biztos, hogy a Grál lovagok igen kemény harcosok, és nagy mesterei a kardnak, mint ők. Határozottan kellemes dolog őket az oldalunkon tudni...



féle jócselekedetekre és ezáltal természetesen extra szövetségesek beszerzésére is. A Birodalom hercegei is adnak némi segítséget (végül is az ő bőrükön van szál), de azért csapatunk magyát mindig is saját zsoldoscsapatunk fogja képezni. Mágikus tárgyokban sem lesz hiány, noha kezdetekben mindössze a Grudgebringer nevű kard található nálunk – ez a kard egyébként csapatunk névadója is. Némi aranytartalékkal és mindössze ennyi felszereléssel indítanak útnak cseppet sem vesztélytelen küldetésünkre...

A Dark Omen lényege a csatarendszer: elsődleges feladatunk különböző ellenfelek ellen csatákat nyerni – minél kisebb veszteséggel. Ez utóbbi kitél azért fontos, mert minden küldetés után kapunk valamennyi aranyat, amiből ki kell gazdálkodnunk az utánpótlást és a felszerelést is. Természetesen minél jobban felszerelt (páncélozott)

egy csapat, annál több aranyba kerül egy elesett egyedének pótlása... Azok a csapatok, akiknek minden tagja elhalálozott a továbbiakban nem elérhetők – ezekre már nem számíthatunk. Ha viszont akárcsak egy is túléli a csatát (akár úgy, hogy elme-

nekült), akkor az egész csapat újra feltölthető. A játék közepe-vege felé újabb korlátba ütközünk: egyszerre csak 10 csapatot irányíthatunk, így a csata elején arról is döntünk kell, hogy kikkel szeretnénk megívni az ütközetet!

Dark Omen vs. Shadow of the Horned Rat

Változások, újítások

Ez a cikk elsősorban azoknak szól, akik játszottak a Warhammer első részével is. Itt megpróbáltam csokorba gyűteni a két rész között felfedezhető eltéréseket, újításokat. Reményeim szerint így mindenki képet alkothat arról, hogy megdolgoltak-e a pénzükért a programozók vagy csak egy új kultakarat húztak le a „nagy játékról”.

Ami nem változott egy cseppet sem, az a világ és a pénzorientált zsoldos parancsok Bernhard személye. Am csapataink menedzselésében gyökeres eltéréseket tapasztalhatunk. Nem kell bért fizetni senkinek sem. Ne! Ne lelken-dezen senki. Az elesettek pótlására bőven el fog menni a keresetünk, így jó lesz, ha óvatosan manőverezünk. Ujdonság, hogy egységeink nagy részét páncélokkal vértézhajjú fel. Ezzel viszont van két apró probléma. Egy: beszerzésük is komoly összeget tesz ki. Kettő: a jobban „vasalt” katonák pótlása is jelentősen megrövidül.

Kicsit furcsálltam, hogy mindig, mindenhol fel lehet tölteni a létszámot. Az első részben ez sokkal hangulatosabban volt megoldva. Csatáról csatára egyre fogyott a seregünk létszáma és jöllehet a pénzben már majdnem megfulladtunk, mégsem tudtunk erősítést toborozni, csak ha nagyobb városok közelébe értünk. Ide tartozik még az is, hogy a sebesültekkel a Dark Omen már nem bajlódik, aki elhullik az ütközet során, az biztosan nem tud majd hőstetteiről mesélni az unokáknak...

A csatateret megismerve rengeteg szokatlan dolog tűnhet fel a tapasztalt Warhammer-es játékosnak. Először a kis térkép hiánya, ahol át lehetett tekinteni a teljes terepet. Ter-



mészetesen nem hagyták ki ezt a lehetőséget a Dark Omen-ből sem, csak külön kell behoznunk egy gombnyomással. Végaszalton mindenki, hogy ennek háló, teljes képernyőn elemezhetjük ki az ütközet állását. A manőverezési ikonok is eltűntek, ezeket az egér megfelelő használatával tudjuk pótolni. Például, ha egységeink mellé kattintunk, akkor abba az irányba fog fordulni az egész szakasz. Meglehetősen egyszerűen lehet támadási parancsokat kiadni, mert az összes ellenség zászlaja fellelhető a képernyőn, ha távolabb vannak, akkor a monitor szélén találjuk ezeket. Egy kattintás a zászlónkra, egy másik az ellenségére és már indul is a támadás! Az íjászok ezzel ellentétben meglehetősen le lettek butítva. Sajnos itt már nem fogják automatikusan látóvonalra megközelíteni az ellenfelet, ha a kijelölt célpont a hatóterületükön kívül esik. Nekünk kell odairányítani a kis lustákat vagy meg kell várunk míg az ellenfél sé-tál közelebb.

Komoly újítás azonban az, hogy a következő lövésig hátralévő időt kijelzi a számtógép. Hasonló módon követhetjük nyomon katonáink buzdításának (boost) hatékonyságát is. Tüzérségeink két jelentős kedvezményben részesültek. Egyrészt mindig akcióra készek, még akkor is, ha rajtuk ütnék meneteléskor. Még ennél is kellemesebb dolog, hogy nem robbanhatnak fel maguktól! Igaz, az ellenség ha-



lálköpőinél sem lehet ezentúl erre apellálni.

Talán a mágia területén történt a legkevesebb változtatás. A varázslatok között azért felbukkannak teljesen újkeletűek is, de a procedúra nem változott. Annál inkább a varázstárgyak feltalálásának módja, illetve használata. Az előzőben ezekért az értékes kacatokért szinte centiméterenként át kellett pásztázni a térképet, mert csak így fedezhettük fel a szívet dobogató csillogást. Jelentem, ezúttal szép, nagy tárgyként jelölik őket a csataterén és. Ha esetleg nem vennénk fel valamelyiket, akkor sincs probléma, mert a küldetés végeztéig mindent megkapunk. A varázskönyvek használata is racionalizálva lett. Nem forgathatunk egyszerre három kardot és két lándzsát. A maximálisan használható tárgyak száma pedig szintez rögzített (1-3). Mondanom sem kell, hogy a felszerelések elosztását akár csatánként változtathatjuk. Lehetővé tette ezzel az egy bizonyos küldetésre specializált felállításokat.

Nagyon sajnáltam, hogy kimaradt a bestiárium ebből a részből. Valahogy jó érzés volt, az egyre bővülő gyűjteményt lapozgatni. Van viszont gőzünk, ami abszolút király! A szinte kötelező editort és a multiplayer lehetőséget pedig már nem is említem.

-csonti-





Más elemény

Bernhardt parancsnok az idén ismét rohamra rendeli katonáit. Természetesen én sem maradhattam tétlen és azonnal elfoglaltam a híres katona „tanácsadói” posztját. Legnagyobb meglepetésemre az én buta, lassú gépem is szinte tökéletesen vezényelte le a több tucat egységgel fűszerezett ütközeteket is. A grafikai teljesítmény, még 3Dfx nélkül is figyelemre méltó. A pergő játékmenet viszont jelentős negatívumokat is magával hoz. A „Szarvas patkány árnyékában” hűsölve ráérttem kiadni a parancsokat és csak néhány(?) másodperc múlva fogták fel a katonáim, hogy tulajdonképpen én most valamit szeretnék velük csináltatni. Itt viszont villám-reflexekre és kifogástalan egérgévre van szükségünk ahhoz, hogy a helyzet urai maradjunk.

Nagyon idegesítő volt, hogy egy csatát azért kellett akár tucatszor is megismételnem teljesen előlről, mert egy bizonyos kritikus pontnál mindig meghalt valamelyik fontos csapatom. Tudom, hogy elég illúziórömből lenne csata közben menteni, de ha már valamilyen megcsinálom az ütközet első 10-15 percét, akkor miért kell újrajaftanom az egész küldetést csak azért, mert egy ponton beszabodul egy csomó ellenfél és lekoszabolják valamelyik VIP-t? Kicsit farszót volt az is, hogy a csaták nagy része éjszaka játszódik. De hát mit lehet tenni, ha egyszer ilyen műszakban dolgoznak az élőhalottak!

Mindenesetre mindenkinek ajánlom a programot, és akinek az első rész megnyerte a tetszését, azoknak egyenesen kötelező a Dark Omen!

-csonti-

Warhammer órák

Vér a szarvasisakos orkok hatalmas agyaraín, hatalmas harcosok, „gyenge” mágusok, **gyakás**. Egy tapasztalt szerepjátékos ebből már rögtön sejti, hogy csakis a Warhammerről lehet szó. Az RPG-ket két nagy csoportra lehet osztani: *story-teller*, és *strategy-based action*. A legismertebbek számító AD&D valahol a két csoport között helyezkedik el. Az első csoportba tartozik pl. az Ars Magica. Itt főleg a mesén, a szerepek kijátszásán van a hangsúly. A Warhammer a második csoportba tartozik. Ezeket a játékokat a táblás társasjátékokból származtatják, és a történetnél jelentősebb szerepe van a kockának és a stratégának (egy sebész nagyságát sokkal inkább a harci helyzet határozza meg, mint a fegyver, vagy a harcos szintje).

A Warhammerből aztán kialakult egyfajta stratégiai játék, ezt hívják Warhammer Fantasy Battle-nak. Itt már a mesének nincs túl sok jelentősége (bár a keretsztori valami utánozhatatlan feléltet kölcsönöz a játékhoz), igazából egy jó kis (esetenként akár 100 festett ólomfigurából álló) csapat összeállítása és irányítása a cél. Az igazi játékosok rengeteg pénzt képesek költeni figurákra, festékekre, ecsetekre, hogy aztán a holt anyagból sok órányi – alkalmanként napokig tartó – piszmogás árán vilóslóság kis csodákat gyártso-

A csatákat felülnézetben, teljes 3D-s környezetben kell megvívunk. Ez azt jelenti, hogy az egyes tereptárgyakat ki lehet és ki is kell használni, sőt a terep lehetőségeit is magunk hasznára fordíthatjuk! Például dombtetőről tűzsergünknek nagyobb lesz a hatótávolsága, az íjásaink távolabbra látnak és lönek, ráadásul az ellenfél is lassabban (és fáradtabban!) ér oda hozzájuk. A lezúduló lovasroham előnyeit sem kell gondolom – hosszasan ecsetelnem...

A játék kezelése jóval áttekinthetőbb és egyszerűbb lett, mint a Shadow of the Horned Rat-ban volt. Átvették a *point and click* rendszert, vagyis a legfontosabb irányítási funkciókat a megfelelő helyre kattintással elérhetjük. Újdonságnak számíthatnak a képernyő szélén látható ikonok, amikkel a képernyőn éppen nem látható csapatainknak is adhatunk utasításokat. Mindenképpen javaslom a tutorial megtekintését, ahol az irányítás alapjait tanítómesterünk elmagyarázza.

Értékelés 93

Electronic Arts

Hardverigény: közepes

Extrák: pályaeitor, multiplayer

Demo a ZED 1998/3. CD-n



nak. (Aki sok ilyet akar látni, próbálja meg a www.games-workshop.com-ot). Egy ilyen műtűr átlagmagassága 5 cm és ha egy igazi profi remekműveit egy fanasy-kezdő ember meglátja, a nyála is elcsöppen a látványtól.

Hangyaboy





Lords of Magic

Hősök után hadurak

A Lords of Magic a Sierra legújabb fantasy stratégiai játéka – leginkább a Heroes of Might and Magic sorozat és a Master of Magic juthat róla az egyszerű játékos észébe. A változatosság mindenestre szívet melengető: 3 hőstípus (harcos, varázsló, tolvaj) választható 8 vallás közül, így összesen 24 féle karakterrel vághatunk neki a küldetéseknek. Külön kiemelendő, hogy mindez nemcsak grafikai különbségeket jelent, de az egyes vallások népeinek jelentősen eltérnek a tulajdonságai is. Így például egy Chaos harcos berserkerek élén vágat csatába, akik

nem filozofálnak, csak jó nagyokat ütnek, míg egy Life varázsló inkább varázslatokkal és az elfjei jááztudományával próbál boldogulni. Ugyanígy mindegyik karaktertípusnak megvannak a maga gyengéi és erősségei – külön kiemelném, hogy itt a tolvaj nem csak a „maradék, osztály! Rendkívül kellemes tulajdonságai vannak, ami miatt egy „tolvajtalan, csapat rendkívül könnyen sebezhető, így mindenképpen

goth lassan kiterjesztette uralmát Urak földjére és jelen pillanatban kicsit gyengébb, de éppolyan gonosz szolgája, a sötét elf varázsló, Balkoth közvetítésében boldogtalanítja a szegény népet. Természetesen a gépkönyvben mindez részletesen is le van írva, az összes vallás maga-



Más vélemény

Egészen kellemes játékok sikerült összehoznia a Sierrának. Az intro látványos, a zene csodálatos, a hangeffektek is jók. Minden együtt van ahhoz, hogy egy valódi fantasy világban érezzük magunkat. Kicsit ugyan húztam a számat, mikor kiderült, hogy a harc valós idejű, de szerencsére a pause használatával egészen irányíthatóvá tették a csatákat. A grafika pont megfelelő, és a kézikönyv is rendkívül igényes kivitelezésű. A játékmenet picit lassú, mert program elég sokat számol a kör végén. Mindemellett rendkívül jól el lehet szórakozni vele, s habár a királyt – Heros of M&M 2. – ugyan nem láki le a trónjáról, azért igen előkelő helyen szerepelhet a körökre bontott stratégiai játékok között.

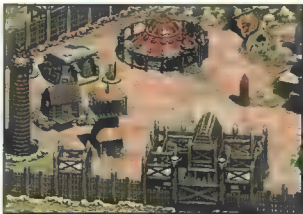
Uhu

megfontolásra érdemes egy ilyen karakter indítása is...

Talán kicsit furcsának tűnhet, hogy ez egy „körökre osztott menedzsment-stratégia, real-time harcrendszerrel”, de amint belemerülünk a játékba, hamar érthetővé válik a dolog. Mindaddig körökre osztott a játék (rejtett, de tulajdonképpen mozgáspontos rendszerrel), amíg csatára nem kerül sor! Innentől a már lassan megszokott real-time rendszert találjuk: a Space-re tenyerelve leállíthatjuk az időt (ebben a holtidőben is lehet parancsokat osztogatni!), különben minden valós időben történik.

A játék kerettörténete viszonylag szokványos: a halál gonosz istene, Gol-

rátával és Urak teljes történelmével együtt – ezt egyszer mindenképpen érdemes elolvasni!



VIRTUAL WORLD CD-ROM

AKCIÓ!!!

Ez A HIRDETÉS



**+1 FT-OT ÉR TAGSÁGI
VÁLTÁSAKOR, DE CSAK
MÁRCIUS 25. ÉS
ÁPRILIS 20. KÖZÖTT!**

ÜZLETEINK:

ALFA CD

1148 BP. ÖRS VEZÉR TÉR 23. ÜZLET.

TEL.: 06-20 724-717

ÚJLAKI ÜZLETHÁZ I. EM.

1036 BP. BÉCSI ÚT 34-36 TEL.: 250-5200/122

ÁTRIUM MOZI

1024 BP. MARGIT KRT. 55. TEL.: 316-0186

ÚJPESTI ÁRUHÁZ

1041 BP. ISTVÁN U. 10. TEL.: 169-5155/61

A KEDVEZMÉNY KERETÉBEN

6000 FT HELYETT 3990 FT-ÉRT

VÁLTHATÓ TAGSÁGI ELŐNYEI:

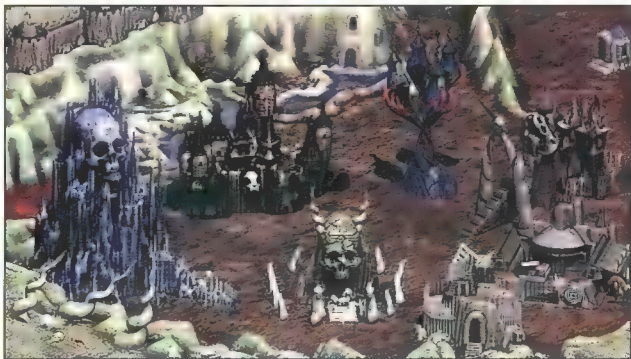
- HAVONTA INGYENES ÁRLISTÁT ÉS HÍR-
LEVELET KÜLDÜNK AZ ÚJDONSÁGOKRÓL.
- KEDVENY PROGRAMOT AKÁR EGY HÉTRE
IS ELVIHETED KIPRÓBÁLNI.
- AJÁNDÉK CD-T ÉS BONUS PC-S MABAZINT
KAPSZ A KÁRTYA MELLÉ!!!
- 10%-OS KEDVEZMÉNYT KAPSZ MINDEN
TÖVÁBBI VÁSÁRLÁSKOR.

TEHÁT NE HABOZZ!!!

LÉPJ BE TE IS A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBA!



Urak földjén nyolcféle vallás létezik: a négy jó, a levegő, a víz, a rend és az élet útját járja, a négy gonosz pedig a föld, a tűz, a kaos és a halál rendjét követi. Kezdetben a jók és a rosszak szemben állnak egymással, de a játékok során pillanatról pillanatra változnak a viszonyok és nem lehetetlen a másik táborból is szövetségeket szerezni magunknak Balthok ellen! Természetesen egyik nép sem veszi jó néven, ha követőit ki-írjuk a különféle barlangokban és egyéb kincslelő helyeken (ezekből van bűven), viszont nagyon szeretik, ha a templomukat felszabadítjuk a gonosz uralma alól. Ne tévesszen meg azonban minket a saját meggyalázott templomunk viszonylag gyen-

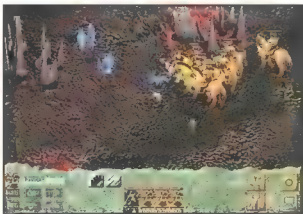
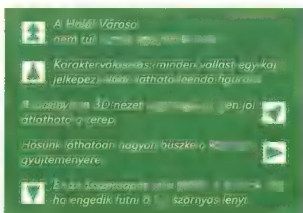


Szerintem a játék legnagyobb hibája a vontatott játékmenet. Először csak azt hittem, hogy viszonylag lassú tartalék gépem nem felel meg a kor követelményeinek, de azután volt alkalmam látni a programot egy Pentium II-n is... El kell ismernem, hogy valami különbség látszott, de ez közel sem volt akkora, mint a két gép közötti különbség! Én alapvetően nem vagyok ellene a körökre osztott játékmenetnek, de itt eléggé letörttem eme sebesség (pontosabban lassúság) látván. Szerintem kimondottan zavaró, hogy mindig meg kell várni a hét meglehetősen megfontolt gépi játékos lépését, és a töltegetést, ha csatázni szeretnénk. Róadásul egy körben viszonylag kevés dolgot tudunk megcsinálni, ami miatt ezekkel a lassító hatásokkal meglehetősen gyakran fogunk találkozni.

A másik nagyon komoly problémát a menedzsment részben fedeztem fel: csak akkor lehet belépni egy városunkba vagy épületünkbe, ha egy hőssel meglátogatjuk a helyszínt! Ez szerintem nagyon gyenge megoldás. Amellett, hogy semmi sem indokolja, borzasztó idegesítő, hogy értékes erőforrásokat kell arra pazarolniunk, hogy egyáltalán bejussunk városainkba! A menedzsmentes részt egyébként nem tartom rossznak: néhány apró aránytalanság (mondjuk a gyógyulás irreálisan magas ára, vagy a nagyon lassú erőforrás-feltöltődés) azért szemre szűrt, de egészében véve jól kitálat és keres a rendszer.

Összefoglalva az előbb leírtakat: a látottak alapján nem tartom rossz játéknak a Lords of Magic-et, de a sok jó ötlet és a belefektetett hatalmas mennyiségű munka alapján lehetett volna sokkal jobb is. Tagadhatatlan, hogy viszonylag jó grafikával és zenével rendelkezik, de a korábban felsorolt bosszantó apróságok igencsak lerontják az összképet. Ebben a kategóriában tehát szerintem továbbra is töretlen a Heroes of Might and Magic sorozat uralkodása.

Pellus



ge védelme – a többi vallás templomaiban sokkal keményebb szörnyek is lesznek...

Ha a játék grafikáját vesszük szemügyre, semmi okunk nem lehet panaszra: a felbontás 640×480, 65 000 színben. A főképernyőn háromféle navigációs lehetőségünk van, a csaták közben viszont nincs lehetőség zoomolásra. Itt természetesen sokkal közelebből szemlélhetjük az eseményeket, amire bizony szükség is lesz, hogy minden csapatnak külön-külön kijelölhessük, mit is csináljon.



A hangok és a zene is megfelelő a ma elvárt színvonalnak. Igaz, egyik sem kiemelkedő, de egy stratégiai játéknál nem is ez szokott a fő vonzerő lenni. Lényegében egy fódállom van, erre jönnek még a választott karaktertől is függő effektek, de semmi esetre sem kell sokáig várni, amíg ismét felcsendülnek az ismerős melódiák.

A játszhatóság szempontjából a Lords of Magic kellően összetett, a stratégiai és a real-time harci rendszere sem túl bonyolult. Ez azonban nem jelenti azt, hogy könnyű is! Komoly meglepetések érik azt, aki ész nélkül nekiugrik minden ellenfélnek. Hosszú órák keserves munkáját egyetlen rossz döntéssel elpusztíthatjuk! Az biztos, hogy nem egy hétévűs programról van szó.

Értékelés 79

CUC Software

Hardverigény: közepes

Extrák:

Demo a ZED 1998/2. CD-n

HARDLINE

14.900 Ft+Áfa

3.900 Ft+Áfa

18.900 Ft+Áfa



24x CD-ROM +
Ajándék szoftver
Internál Kézikönyv L

20 bites
Ajándék szoftver
Computer Kézikönyv L

32x CD-ROM +
Ajándék szoftver
Internet Kézikönyv L

15" TATUNG Multimédia Monitor

Ár: 44.900 Ft+Áfa



Jellemzői:
TH 4524VAM, LR N1, 1024x768 felbontás
Sztéreo hangfalak beépítve

MMX200 Brutal konfiguráció:

32 MB RAM, Atrrend alaplap,
MMX200 proc, 24x CD-ROM,
16 bit hangkártya, 144 FDD,
Mini torony, 1.3 GB HDD, 105 gom-
bos klaviatúra + ajándék multimédia
szoftverek több mint 20.000 Ft
értékben!



A konfiguráció Áfa nélküli ára: 99.000

Műanyag tisztító

Kiválóan alkalmas monitor- és
számítógéphez, billentyűzetek
és egyéb műanyagfelületek
tisztítására és antisztatizálására.

CD tisztító

A termék alkalmas Compact Disc
lemezeken felületének tisztítására és
antisztatizálására.

Monitor tisztító

A termék alkalmas moni-
torképernyők és egyéb üveg-
felületek tisztítására és antisza-
tízálására.

200 ml/flakon

690 Ft

Magyar termék

CD-TOKOK

Slimm

56 Ft/db

144 Ft/3db

1 db-os tálcás

64 Ft/db

160 Ft/3db

Dupla

96 Ft/db

240 Ft/3db

Színés

104 Ft/db

299 Ft/3db

4 db-os CD-tok

160 Ft/db

MEGJELENT!

A jövő titkai



9900 Ft

HELVETI MOST

7990 Ft

A CD-ROM minden
idők legjobb
asztrológia szoft-
vere. Segítségével
bárkinek, pusztán
születési adatai
megadásával
lehetősége nyílik
profli szintű rész-
letes szaktanács-
adást igénylő horo-
szkóp elkészítéséhez.



ÚJ MEGJELENÉSEK

- Európa 98 CD-ROM Atlasz
- Tanuljunk a Törpökkel
- Magyar Poplexikon
- Találmányok és Találművek
- Cambridge Enciklopédia



Logic3 termékek

IT 226

Kormány és pedál

IT 273

PC Terminator

IT 272

PC Dominator



- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög-
választás
- Programozható gáz és
fékpedál



- Analóg joystick számítógéphez
- Automata kalibrálás ■ X és Y
tengelyen
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Toleráló és jobb/bal irányú csús-
zó vezérlő
- 4 db fél és automata tűzgomb
- CH vagy Thrustmaster kiválasztó
programkapcsoló



- Analóg joystick PC-re
- 4 irányú nézet vezérlő
- Toleráló és jobb/bal irányú csús-
zó vezérlő
- Funkció panel LED
- 4 db fél és automata tűzgomb
- Jobb és -balkezes
játékmód
- CH vagy Thrustmaster mód

A CyberStone kiadó új 20 CD-ből álló shareware CD-ROM
sorozatot indít CD-ROM Univerzum 98 címmel. Első két tag



bruttó:
1990 Ft/db



Havonta 2-3 új CD-t jelentetünk meg a
szoftvervilág teljes skáláját felvonultatva.
Keresse a boltokban!

FORMULA 1 Kormány és pedál

Egészen olyan, mint az igazi!

bruttó:
41.990 Ft

- ✓ valóságához tervezés
- ✓ verseny funkciógombok ■ kormányon
- ✓ leszerelhető rögzíthetőség
- ✓ strapabíró fékpedál
- ✓ érezhető vagy hallható visszajelzés
- ✓ a kormány ■ legkeményebb
versenyekhez is alkalmas!

Logic3 és Thrustmaster szoftverek legnagyobb
választékban, kettőzáról.

Kiváló minőség - reaktív ár!
1 év garancia!



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015

Postai utófnvél: 461-5767

www.automex.com



Eastern Front



A TalonSoft most nem marad szalamban

Egy semleges szemlélőnek könnyen tűnhet úgy, hogy a második világháborút feldolgozó játékok már az összes lehetőséget kimerítették. Való igaz, szinte már minden négyzetméterért megküzdeztünk, egyik-másik programban. Lerágot csont, sztyárok ilyen esetekben mondani, de azért mégis van valami megfoghatatlan különlegessége ennek a gigantikus konfliktusnak. Nem véletlen, hogy évről-évre újabb és újabb feldolgozások látnak napvilágot társasjátékok vagy számítógépes feldolgozások formájában. Most a TalonSoft rukkolt elő egy friss feldolgozással.

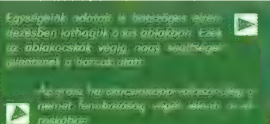
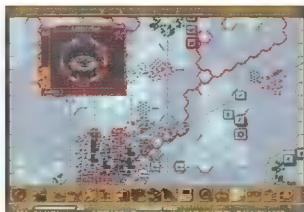
A cég nem nevezhető kezdőnek a stratégiai programok területén. Szerintem mindenki hozzájárul tudni társítani a Battleground sorozatukat. Ezekre jellemző volt az élethűség, a komplexitás, a hosszadalmas játékmenet és a közepes grafikus megjelenítés. Ezért inkább csak a „csontstratégák” (vagy csontstratégák?) tudták a téli estéket ezen programok előtt eltölteni. Mivel az eladott mennyiség és a profit általában egy irányba mozog, így el sem tudtam képzelni, miből is élnek meg TalonSoft-ék! Úgy tűnik,ők is rájöttek a vállalati filozófiájuk nyereséggátló tényezőire és nekiruszkodtak egy új sorozat, a Campaign Series beindításához. Első kampányuk keletre vezet minket.

A programot megtekintő „szakembereknek” egyből feltűnhet a hasonlóság az említett Battleground sorozat tagjaival. Ez így is van, nem vetették el teljesen a bevált koncepciót, mindössze – bocsánat, de – felhígították, szélesebb körnek tették fogyasztathatóvá, az eddig túl sűrűre, erőse sikeredett kitételeket. Lehetőse nyílik több, mint negyven történelmi összecsapás főlelevenítésére és az orosz Földnyácskán lezajlott összes komolyabb hadművelet megvívására is. Persze ebben semmi meglepő nincs, hiszen a nagy elődök is bírtak hasonló paraméterekkel. Bár, ha jobban meggondoljuk azért ez utóbbiak (Panzer General II, Steel Panthers III) nagyobb széletét fogták át a történelemnek, illetve magának a háborúnak. Az Eastern Frontban – nevéhez hűen – kizárólag ezzel a hadszíntérrel lesz dolgunk. Ennek tudatában válik félelmetesen nagygyó az egységek 280-at kitevő száma. Hozzá kell tenni, hogy ezek csak a német és orosz szárazföldi alakulatokat fedik le! De már megjelent a kiegészítő CD is, ami 6 további nemzet, több

bek között a magyar, a lengyel, a szlovák(!) hadsereg egységeit tartalmazza és olyan szivdobogató kampányokat, mint a „The Hunved in Russia” című. De kanyarodjunk vissza az eredeti játékhöz!

A csatákat öt nézőpontból irányíthatjuk végig és ezek mindegyike segítségünkre lehet az ütközetek sikeres lebonyolításában. A grafika, stratégiai játékokhoz képest lenyűgöző. Hasonló a PGII-höz, de itt a térkép nem olyan rajzfilszerű kivitelezésű, hanem sokkal inkább kiemeli a stratégiai elemeket, a hexáknak. Az irányításba bele kell kicsit rázódní, de ha ráérettünk az izére, akkor már nem is tudjuk elképzelni más-hogy a mozgatás, lövés rendszerét.

Nem csak taktikát és gyalogolást kell kommandírozni, hanem a logisztikai

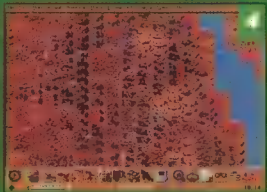
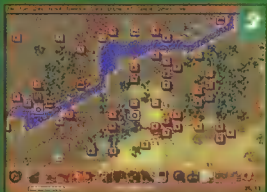
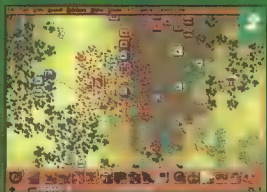
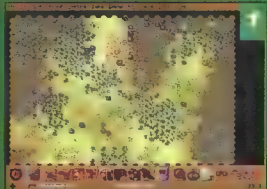


rendszere is oda kell figyelünk. Bizony, a lövész néha elfogy, s ilyenkor igen leromlik az alakulatok ütközéssége. Ezt elkerülendő kell a főhadiszállásokat (HQ) úgy elhelyeznünk, hogy egységeinkhez közel legyenek, de az ellenség lehetőleg ne lássa meg őket, mert ilyenkor előszeretettel rendel el zárótűzet az adott területre. Azért ne nagyon ugráljunk velük, mert csak az álló parancsnokság tudja katonáink álommal ellátni. Erről jut eszembe, komoly szerephez jutnak a parancsnokok is. Egyrészt lelkesítik katonáinkat (nagyobb morál), másrészt hatékonyabban akciózik egy olyan alakulat, amelyet közvetlenül irányít egy főtiszt.

Kampány lejátszásakor ki kell választani a hadműveletet, a kívánt felet és azt, hogy milyen magas szinten szeretnénk irányítani az alakulatokat. Itt arra kell gondolni, hogy parancsolhatunk egy hadosztálynak vagy akár egész hadtesteknek is. Ekkor rengeteg egységet kapunk és nagyon komoly összecsapásokat irányítunk. De lehetőség nyílik zászlóalj vagy akár szakasz

Nézetek

A területet megközelítő úthálózati helyzetet, de a mozgás már nem a helyi nagytávolságú, hanem a helyi vagy közeli távolságú, azaz a helyi elhárított vagy a személygyilkosságok körülményeinek figyelembe vételével (5) ki kell értékelni.



szintű homozodulatos vezénylésre is. Helykor persze pergőbb, gyorsabb lesz a hadjárat. A fentiekből talán kitűnhet, hogy nincsenek előre rögzítve egy hadművelet csatái. A program véletlenszerűen generál mindig újabb misziókat! Így természetesen nem lesz két, egymásra hangyintó is hasonlító hadjárat sem. Megtalálható az Eastern Front-ban a fejlődés is. Érdekes, hogy az egységek igazságosan (és nem testvériesen!) osztoznak meg a tapasztalaton és így egyszerre tudnak haladni az elité válság útján. Újdonság, hogy egy-egy sikeres akció után országunk magas katonai kitüntéseit vehetjük át, miközben a nemzeti himnuszot játszók a tiszteletünkre!

A játékok csatokreatív képessége nagyon magas szintű. Sokkal komolyabb, mint mondjuk a Steel Panthers-ben. A katonák mennyiségétől kezdve, a helyszín több dimenziójú (domborzat, növényzet, település-sűrűség) meghatározásán át, egészen a csata típusáig (páncélos kitörés, folyón át-

Megvallom, két legnagyobb kedvem-
csem (PG és SP trilogia) igen magas mé-
rét állított fel a körökre osztott stratégi-
ai játékok piacán. Nem gondoltam
volna, hogy egyhamar bármelyik klassziku-
s bábuját veszélyeztetné. Tévedtem.
Az Eastern Front magasan repült át a léce-
t. A Panzer General stratégiai
programhoz képest nagyon egyszerű és
túlságosan kötött. A Steel Panthers a –
finomán szólva – póriás grafikával és a
monoton hangokkal rugdosza le magát a
dobogó legfelső fokáról. Az Eastern
Front valahogy a kettőből lett összeegye-
szítve, olyan ötletességgel, hogy az már fan-
tasztikus! Ugyesen végíti a popularitását
elősegítő tényezőket, a stratégiai fak-
torokkal, így nagyon széles rétegnek nyújt
kellemes szórakozást.

A 3D-s terep gyönyörű, de nem estek abba a hibába az írók, hogy kihagyják a régi jó 2D-t. Ez utóbbi használata ugyan is elkerülhetetlen akkor, amikor az egész területre kiható döntéseket szeretnénk meghozni. Az egységek tökéletesen élet-hűek és lenyűgöz látny, ahogy három Panzer IV-es, egy Panzer II-es és egy páncélosok autóját együtt nyomul előre az orosz pusztákban. Mindez nem megy a stratégiai oldal rovására! Komoly gondjaink lesznek a szétziláló alakulatok kezelésevel vagy az utánpótlás folyamatos biztosításával is. De ki mondta, hogy há-

kelés, felderítő akció stb.) mindent beállíthatunk és ennek hála, változtatás, játszható küldetéseket kredithatunk. Ha valami nem tetszene, nyugodtan beszélhetünk az editor menübe és saját szavával fantáziánk alapján álgíthetünk ki fegyverre összeszerásokat. Figyelem! A CD-re felkerült néhány, játékosok által generált küldetés is. Sajnos, idő hiányában magam nem tudtam alkotni, de ígérem, amint kezembem lesz 3 kiegészítő anyag, azonnal nekikötök néhány magyar vonatkozású csata legrázósabbához!

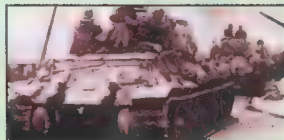
M ó s v é l e m é n y

Nagyon rég vártam már egy ilyen játékra, szinte minden benne van ami kell: a legfontosabb, a stratégiai elemek, az intelligens irányítás, szép grafika, amit izlésem szerint változtathatok, és rengeteg élethű pálya. Csak a Panzer General volt hasonlítható ehhez a játékhoz, nemigen volt más, ami ennivre lekötött volna.

Talán a mesterséges intelligencián javíthatnék volna egy picit. A számítógép néha nem a megfelelő célpontot választja az adott fegyvernemhez (pl. tankelhárító üteggel Erdőbe beásott gyalogságot lö). Ez azonban nem rontja le érezhetően a játék pozitív összképét. Úgy gondolom, sikerült végre egy igazán jó stratégiai játékot kiadni. Csak így tovább!

Lahti

borúzni könnyű dolog? Változatos küldetések a legkülönbözőbb terepen, mindez sokféle időjárási körülménnyel megspékelve! Kell ennél több?



Igen, nem ártott volna, ha egy az alapjátékra bekerülne a német csatlósállamok alakulatai is. Persze lehet, hogy én vagyok kissé telhetetlen. Ezen az igen gyenge lábakon álló negativumon kívül, nem igazán tudok semmit felhozni a program hibájaként. Oké, mégis megemlítem valamit. Ha kidobjuk a koordinátákat a tűzrésekné vagy a bombázóknak, akkor azt már sehogys nem tudjuk visszavonni, pedig lehet, hogy véletlenül jelleltük ki a pontot. Azonban ezt néhány alkalom (és visszatöltés, szitkozódás) után már megszokja az ember és nagyobb körültekintéssel rendel meg a támogatást. Belátom, ez is elég alcsó kifogás volt. Marad tehát a tény: szerintem az Eastern Front a valaha kiadott legjobb háborús stratégiai játéknak!

-csonti-

Végezetül egy jó tanács: feltétlenül állítsuk a színmélységet 16 bitre a Windows-ban, mert ellenkező esetben nagyon lassan fut a program.

Exercises 89

Empire Interactive/TalonSoft

Hardverigény: alap

Extrák: multiplayer, csatageneráló és szerkesztő opció

Demo a ZED 1998/3. CD-n

Cryo Interactive

Ubik

Real-time stratégia és kaland



Egy játéknál általában nem okoz problémát eldöntenünk, hogy milyen kategóriába tartozik, mert például egy szimulátornak ugyebár eléggé egyértelmű ismertetőjei vannak. Az Ubik-kal viszont gondban voltunk. Hosszas töprengés után végül is a real-time stratégiai játék besorolás mellett döntöttünk, mert bár a real-time akciójáték is tökéletesen illene rá, a stratégiai elemek kiemelkedő fontossággal bírnak, sőt, hogy a dolog ne legyen egyszerű, a fejlesztőknek néhány kalandelemet is sikerült beleszennyezniük a programba.

A cím már sejteti, hogy egy 1969-es Philip K. Dick-könyv, a zseniális Ubik szolgáltatta az ötletet és a világot a játékhoz. A regényben az író egy kidolgozott és meglepő környezetbe kalauzolja az olvasót, majd teljesen összezavarja, hogy aztán a lehető legváratlanabb megoldásokkal rukkoljon elő (Mr. Dick előszeretettel képzelt el és kevert össze különböző valóságokat, s ez az Ubikban is megmutatkozik). A játék – mivel nem kalandjátékról van szó – nem tudja teljes mértékben visszaadni a könyv cselekményét, de a lehetőségekhez képest tökéletesen implementálja a sci-fi mester remekművét: furcsa és ötletgazdag marad mindvégig.

A sztori 2019 New York-jába repít bennünket, ahol a Szárnyas fejedelemségből (szintén Dick-feldolgozás) és a Shadowrun-regényekből ismert világ tárul elénk: egy, ha nem is sötét, de elűzletesedett, pénzközpontú jövő nagyvárosa, amely mamutvállalatok állandó harcától zajos. Szerényesé-

günk, Joe Chip, a Runciter nevű vállalat zsoldosa, s a munkája nagyjából az ipari kémkedésben és az ellenséges (általában a Hallis vállalat által alkalmazott) ügynökök eliminálásában merül ki. Mivel az ügynökök többsége pszionikus képességekkel rendelkező mutáns, akiket csak hasonló egyedekkel lehet nagyobb problémák nélkül legyőzni, a Runciter is alkalmaz pszionikusokat. Joe feladata, hogy összeszedje a saját (pszionikus és mezei harcos) ügynökeit, s teljesítse a vállalat vezetői által adott megbízásokat. A történet a küldetések előrehaladtával fog alakulni, és mivel tartogat néhány meglepetést, nem árulunk el többet.

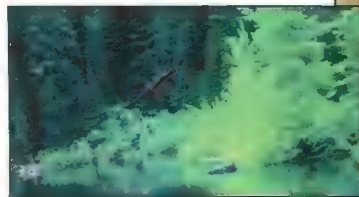
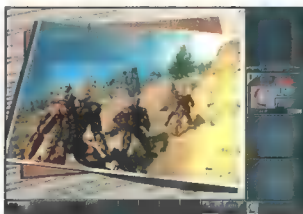
Mint azt említettük, a programban stratégiai és akcióelemek keverednek. A stratégiai rész elegye az X-COM-szerű csapa-

Más vélemény

Érdekes játék ez a UBIK. Nehezen tudnám egy adott játékkategóriába besorolni, hiszen míg a dobozán bősen hirdetik, hogy ez egy real-time stratégia, addig a valóságban maga a játék sokkal több ennél. Kaland, akció és stratégiai elemek mindezzidáig szokatlan, de mégis kellemes elegyéről van szó, egészen egyedi tállásban. A hangulatra és az animációk minőségére nem lehet panaszunk, a stratégiai részek pedig először ugyan furcsának tűnhetnek, idővel azonban mégiscsak megszokja és megszereti őket az ember.

Számomra a kameranézetek néha követhetetlen változásai jelentették a legnagyobb negatívumot, hiszen a látószög átalakulásával igen nehéz nyomonkövetni, hogy éppen ki a saját ügynökünk és ki az ellenfél. Ezt bizony szokni kell. Ettől eltekintve azonban kellemesen összetett és nehéz program a UBIK, ajánlom mindenkinek, aki szeretne valami újszerű felépítésű játékot is kipróbálni a különböző klónok tengerében.

Del



Mivel a szívem egyik csücskének a neve Philip K. Dick, nagyon megörültem, amikor a Ubik a kezembe került. Megörültem, de ugyanakkor azonnal elfogott az aggodalom, mert el nem tudtam képzelni, hogy a játék alapjául szolgáló regényt miként lesznek képesek átültetni a bitek világába. Szerencsére a Cryo-nál értik a dolgokat: eddig még egyetleneszer sem kellett csalódnom bennük, a ezúttal is elégedett voltam a munkájukkal (szerintem még a Ponyvaregényből is ki tudnának hozni egy jó játékot).

Aggodalmam oka az volt, hogy a Ubik (akárcsak egy másik Dick-könyv, A halál útvesztője), szívesen egyensúlyoz az glom és a valóság határmezsgyéjén, s egy ilyen regényt meglehetősen nehéz jól feloldozni számítógépes játék formájában. Kevesen tudják, hogy Philip K. Dick tudatgyógyító szerek, drogokot használt, a víziót építette be fantasztikus környébe. (Ha valaki elolvassa például a Ubik-ot, hasonlóságokat fedezhet fel Mr. Runciter és az író között.) Ezeket a látomásokat egy könyv jobban visszaadja, mint egy korlátok közé szorított program, de mint említettem, ez a próbálkozás szerencsésen sült el.

Az Ubik ugyanis egy okosan össze-szerkesztett, komplex, ám ugyanakkor nem bonyolult játék, melyben a leg-

több játékos megtalálhatja a kedvére való stílust. Kaland, akció, stratégia keveredik egy remek hangulatú programban – néha olyan, mintha az ember húszpercenként változtatna a játékműfajok között. Ezt az egyedi varázst csak fokozza a hihetetlenül igényes grafika, a több tonna videó és a filmszerűség érzése. Ehhez aztán még járul néhány apróság, például a pszionikus mókák (ez az RPG-re emlékeztetett engem) és a Dick-re oly jellemző finom humor. (Például, amikor az egyik küldetésben egy FBI-ügynök rasszista megjegyzést tesz a csapatunkban található pszionikusokra, a főhős visszakérdez, hogy az illető dédnagypapája nem hordott-e véletlenül fehér csuklyát, és nem gyújtogatott-e keresztet...!) Mindezek mellett az eredeti könyvből megtartották a lehető legtöbb játékelemet, és a környezet is teljesen hihető lett, mindkét univerzum esetében.

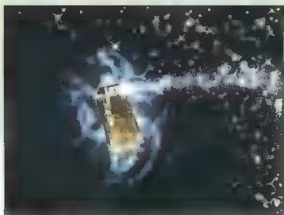
Amivel igazán gondjaim voltak, az a kamerák alkalmazása. Az egyes nézetek közötti változtatás helyett az én véleményem szerint szerencsésebb lett volna egy Myth-hez hasonló mozgásrendszert alkalmazni. Nem azt mondom, hogy így rossz, sőt, kifejezetten érdekes, de úgy még jobb lett volna. Azt is negatívként róhatom fel, hogy a nehézségi szintek nem lettek megfelelően etalálva. Nincs sok különbség a leg-

könnyebb fokozat, és a legnehezebb között: mindkettő nagyon nehéz. Mindezek tetejébe én úgy éreztem, hogy nálam túl sokat töltött a program, de valószínűleg ez annak a jele, hogy a 32 MB RAM kezd egyre kevesebb lenni, szóval ezért inkább nem marasztalom el a Ubik-ot. Ennyi. A negatívumok rövid listája itt véget ér.

Dicsérni pedig már eddig is eleget dicsértem, de azt azért még hadd mondjam el, hogy a Ubik – éppen a szokatlan-sága miatt – nem egy egyszerű darab. Hosszú idő kell a teljes megismeréséhez, és még hosszabb a küldetések teljesítéséhez. Valószínű, hogy mire végigjártassa valaki a játékok, megjelenik a Cryo által ígértetett multiplayer-patch...

A végére már csak egy nagy kérdés maradt: Miért Ubik a játék és a regény címe? Nos, ha ezt elárulnám, azzal leléőn a poént, szóval inkább csak annyit kotyogok el, hogy a rejtelmy kulcsa a kliép-skör bevilanó spray-doboz...

Stöki



rekek közé, azonnal meghal). Az eddigiekből talán kiderült, hogy az Ubik egy összetett és érdekes játék. A sok kicsi játékelem, apró elképzelés, más játékok jó értelemben vett másolása egy egészen érdekes, eredeti programmá áll össze.

Most pedig essék néhány szó a kivitelezésről. A játékok a Cryo neve fémjelzi, ami egyet jelent a színvonalas kivitelezéssel. Éppen ezért senkit nem lepjen meg az, hogy a program három CD-t foglal el, mert a rengeteg videó-fájlnak (melyek küldetés előtt, küldetés után, de még állástétéskor (!) is jelentkeznék) kell ennyi hely. A játék közbeni grafika hasonlóan káprázatos, a renderelt képek előtt *motion capture* technikával mozgó vektorfigurák egyedi hangulatot kölcsönöznek az Ubik-nak. Mindezt megkoronázza a jó zene és a tökéletes tisztaságú hangok, egy szóval az játék kivitelezése igazán profi munka. Éppen ezért mindenki, aki egy picit is szereti az olyan játékokat, melyekben akció és stratégia egyaránt szerepel, ne habozzon; szerezze be az Ubik-ot!

Értékelés 87

Cryo Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx

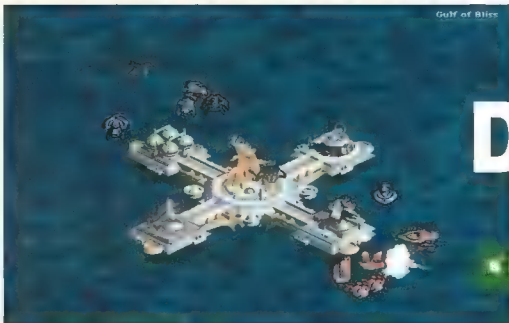
tösszeállításoknak és felszereléseknek, valamint a Shadowrun szerepjáték (amely szintén sok ötletet vett el Dick könyveiből) egyes elemeinek (cybertér, implantációs chippek). Joenak vannak külső kapcsolatai, informátorai, akikől sokszor többet tudunk meg az adott feladatra vonatkozólag, mint a főnökétől. A főnökhez természetesen ettől függetlenül be kell jelentkeznünk, mert csak ezek után indulhatunk el a küldetésre. Az ügynökök kiválasztásánál és a felszerelés szétosztásánál kell tulajdonképpen a legtöbb stratégiát alkalmazni (az ügynökök a játék során fejlődhetnek, és egyre több pénz kérének), sokszor már itt eldől a misszió kimenetele. Miután a csapatunk landolt a küldetés helyszínén, több különböző kameraállásból követhetjük nyomon a real-time akciót, melynek során a csapatok megfelelő megosztása és irányítása lesz a siker kulcsa (a la Incubation). A hagyományos fegyvereken kívül (övenet tart számon a program) alkalmazhatjuk a mutánsok negyvennyolc különféle pszionikus képességét is, sőt, enélkül

gyakorlatilag lehetetlen teljesíteni egy feladatot. A tizenöt, egyenként 30-90 percet igénylő küldetés hosszú időre lekötí a játékos, mert egyrészt mind nagyon hosszú, másrészt gyakran meglehetősen nehezek, még Easy fokozatban is gondjaink akadhatnak akár már a második pályán. A küldetések között pedig a főhadiszálláson bővölghatunk, ahol a játék során hatvan különböző karakterrel találkozhatunk, s a Fallout-ból ismert irányított párbeszéddekl befolyásolhatjuk a kaland kimenetékén apró részleteit (például újra összejöhetünk ex-barátunkkal). A játék helyszínei között a templontól a kibucot át a gyárig majdnem mindent megtalálunk, a későbbiekben pedig a Holdra és egy másik univerzumba is eljuthatunk (és akkor még a cybertérről nem is beszélünk). A helyszínek kidolgozottsága is hasonlóan részletes, a gyárban például rengeteg futszalag, továbbítók, manipulátor és robot dolgozik, melyek nem csak díszletek (tehát szét lehet őket lőni, sőt, ha egy óvatlan katonának beesik a forgó ke-



Deadlock II

Shrine Wars



manapság nagy divatja van az űrben játszódó, körökre osztott birodalomépítgető programoknak. Egyre másra jelentek meg az új versenyzők. Az Orion mestere küzdött a Galaktikus Birodalommal a vásárlók kegyeleért. Ebből a bámulatos és profithoz küzdelemből nem akart kimaradni az Electronic Arts sem és ringbe küldte a maga harcosát. Persze nem az öreg veteránt (Deadlock I), hanem az öccsét (Deadlock II)! Őt vértették fel a rokon fegyvereivel és még néhány új vívmánnyal, hogy győztesként hagyhassa el a játékprogramok arénáját. Nézzük hát meg közelebbről az ifjú titánt!

Betöltés után a szokványos introát ámulhatjuk végig. Csillag, villog és még lönek is benne. Ha túléltek, akkor nézzünk körül a főmenüben, hogy mit kaphatunk a pénzün-

kért! Akad kezdőknek való oktató (tutorial) misszió, ami a kezdeti ismerkedéshez általában remek lehetőséget teremt. Ebben az esetben azonban nincs másról szó, mint egy leegyszerűsített küldetésről. Jobban tesszük tehát, ha elsőnek inkább a komoly információs anyagot böngésszük végig, ami a programba építve várja a tudásra éhes vezéreket. Ezt persze bármikor lekérdezhetjük a küldetések során is, ha tanácsalank vagyunk. Ugyanakkor az egyes témakörök elolvasásából még nehezen lehet a játékmenetet tisztán látni, így a legjobb az lesz, ha nem sokat vacakolunk és elindítjuk magát a birodalomépítést.

Természetesen játszhatunk szóló akciókat és lehetőségünk van egy egész háború végigjátására is. A két típus eltér ugyan egymástól, de egy dologban megegyeznek: az időnk nagy részét - előbbinél is, utóbbinál is - egy bolygó felszínén fogjuk eltölteni.



Habár volt előzménye a programnak (Deadlock I), mégis úgy hiszem, nem sokan ismerték a játékot, mert nagyon hamar feledésbe merült és elismert kritikáktól sem hemzsegték a cikkeik. Kíváncsi voltam hát, vajon sikerült-e föltribóznia a régi verdát? Jelenem, a játék jól megint, összetett, néha még neheze is, egy-két ötletcsíra is felbukkan, csak...

Csak ilyen már volt. Szébb is, jobb is, ötletesebb is. Az Imperium Galactica vagy a Master of Orion 2 előtt kellemes előétel lehetett volna. Ám ebben a kategóriában, ilyen elődök után előrukkolni

valami korszakalkotóval, az bizony pokoli-an nehéz. Sajnos ebben az esetben nem (talán inkább sem) sikerült megalkotni a trónfosztót, az új királyt. Hogy miért?

Mert a fajok sablonosak és ismertek az előző epizódok. A fejlesztés nevétségesen primitív, nem fejlesztetünk például egyszerre két dolgot. A küldetések egy idő után monotonná és unalmasává válnak. Komoly háttér sincs az eseményeknek, így a hangulat megteremtése és a beékelés is megalvándó dolgok listáján maradt. Az ellenfelekké folytatott kereskedelem megvalósítása egy vicc. Ki kell választanunk

Kicsit szebb, kicsit jobb...

Más vélemény

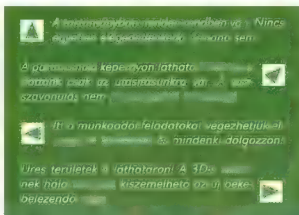
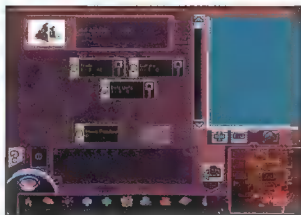
Manapság elég kevés a körökre bontott stratégiai játék, ezért mindenképpen érdeklődésre tarthat számot a Deadlock 2. Az irányítás eredeti kivitelezése talán kicsit furcsa lesz még az ilyen stílusú játékokban jártasoknak is, ez talán mondható hibának, de ha egyszer megszokta valaki, kellemes percek várnak rá.

Szerencsére a városok menedzselését elég intelligensen végzi a gép, így a játék még nagy birodalom esetén is átlátható marad. A komolyabb stratégiák többségét mégsem fogja hosszasan lekötölni, egyrészt a grafika szégyenes volta, másrészt a csaták irányíthatatlansága, egyszerűsége miatt.

Uhu

ni. Itt kell, a többi fajt nyomorba döntve, a diadalunkat kivívunk. Alapesetben egyetlen provinciát uralunk, ahol kolonizáló társaink letették új birodalmunk alapjait, a faj szentélyét (shrine). A küldetés befejezéséhez ezekből kell egy meghatározott számot uralunk. Ezt megtehetjük az ellenséges főtartományok elfoglalásával is, de a későbbiekben, kellően magas tudás és erőforrások birtokában, akár magunk is építhetünk újabbakat. A szentély és a lakóépületek kinézete a választott fajtól függ. Aprópó-fajok! Induláskor hét biológiai csúcspéldány között szemezgethetünk. Ezek teljesen

egy tartományt, ahonnan szeretnénk valamit eladásra kínálni. Majd át kell „húzni” az áru ikonját a célterületre. Ez persze lehet a térkép másik végén is és ez esetben a művelet elég időigényes. Ha végre megértünk, akkor meg kell adnunk a mennyiséget és az árat, ők pedig vagy elfogadják vagy nem. A bökkenő ott van, hogy egyrészt nem lehet kitálni, hogy mi a szíve vágya az üzletfelünknek. Másrészt mi sem tudjuk, hogy mennyit is érhet a valójában a felajánlott áru. Idegesítő következtetésegektől és ellentmondásoktól is hemzseg a program. Például szövetkeztem egy



megegyeznek az elődök megismertekkel, így nem részletezem őket. Elég annyit megemlíteni, hogy mindegyiknek van előnye és hátránya is a többiekhez viszonyítva. A pozitívumok teljes kihasználása a nyeresé kulcsa lehet. Így különböző fajokat vezetve, kénytelenek leszünk a stílusukat felvenni és ez sokszínű játékmenetet, stratégiát eredményez. Példának okáért a Cyth egyedek morálja nem túl érzékeny a külső hatásokra, így náluk a maximális adóztatás sincs negatív hatással. Milyen jó is lehet Cyth pénzügyminiszternek lenni!

Terjeszkedésünk két dimenzióban folyik. Egyik lehetőség, ha új tartományokat foglalunk el. A másik eset a tartományokon belüli terjeszkedés, építkezés. Utóbbi elég szokványos módon történik. Építünk házat, farmot, gyárat és még ki tudja mi mindent. Ha megné a populációnk újra felhúzzunk pár lakást, majd farmot, gyárat, stb. Ha megtelt a régió, akkor kiköltöztetünk pár lakost egy másik területre, ahol folytathat-

juk a szaporodási ciklust. Populációnk tagjait persze nem a két szép szemükért etetjük (ha etetjük). Szépen mindenkit be kell osztani valamilyen feladat ellátására. Embereink (vagy akármieink) között nem ismert fogalom a specializáció, így bármelyik képes bármilyen feladat ellátására. Fontos dolog, hogy a területen lévő nyersanyagokat és természeti adottságokat maxmálisan kihasználjuk. Így a mezőkön élmet, az erdőkben fát, a hegységekben ércet érdemes kinyerni. Említést érdemel az is, hogy egy tartomány, ha nem tudja szükségleteit a saját forrásaiból fedezni, akkor egy másik tartományból szállíthatunk árut, feltéve, ha máshol akad felesleg. Ennek természetesen anyagi vonzata is van, így törekedni kell arra, hogy területeink önállóan is működőképesek legyenek.

Árut szállítani, kereskedni lehet a versenytársainkkal is és egy rejtélyes nyolcadik fajjal, akik csak seftelével foglalkoznak, de a velük való tárgyalás komoly

fajjal egy másik ellen, aki mindenkinél erősebb volt és mindkettőnket támadott. Küldtem a szövetségeseimnek segítyt és csak vele kereskedtem, mégis csak úgy fölborította a paktumot és ellenem fordult. Gyanús, hogy a diplomácia alakulásában a legnagyobb szerepe egy dobókockának van. Elég suta az a házása is az alkotónak, hogy az ellenséges fajoktól elhódított lakónegyedeket a mieink minden gond nélkül használhatják. Valóahogy nehezemre esik elképzelni, ahogy embereim kiköltöznek luxusvilágokból és boldogan beköltöznek egy természetvárába?

Na itt álljunk meg egy szóra! Az eddigiek alapján bárki hiheti azt, hogy ez egy gyenge játék. Nos azért ez így, ebben a formában nem igaz. A program megfelel kategóriája kritériumainak. Mi több, pozitív funkciókat sem mentes. Ilyen a két(!) körig visszamenő automatikus mentés vagy az a gesztus, hogy több játékos esetén is elegendő egyetlen CD-vel rendelkezünk. Tehát nincs nagy probléma a Deadlock II-vel, mindössze annyi, hogy átlagosra sikeredett.

-csonti-

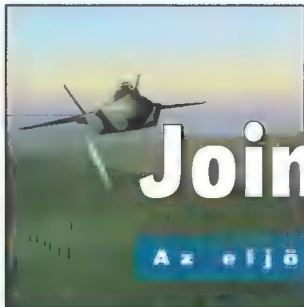
negatív következményekkel járhat a birodalmunkon belül. Nem is beszélve arról, hogy milyen elképesztő haszonkulccsal dolgoznak. Venni 1-ért vesznek, eladni viszont 5-ért hajlandók ugyanazt a terméket.

A fejlesztést igen egyszerűen tudjuk kivitelezni. Pusztán ki kell jelölnünk, hogy mit, milyen prioritással szeretnénk kifejleszteni és a munkába állított kutatók árnyában sorra kapjuk a technikai vívmányokat. A komolyabb épületek vagy a keményebb harci alakulatok megkövetelik a nyersanyagokon kívül - bizonyos fejlesztések meglétét is.

Legyártott katonáinkkal pedig nekíthattunk meghódítani kedves szomszédainkat. Itt a lényeg, ki hitte volna, a túlerőn van. A számítógép összezereszi a két felet és mozszerűen végignézzhetjük a történéseket, bele-szólunk a csata kimenetelére ilyenkor már nincs. Egységeink viszont nem csak harcra foghatók. Letehet velük kémkedni, technológiát lopni, szabotörködni is, de a legfontosabb küldetésük a saját populációnk megszabályozása lehet. Ilyenkor katonáink szélid érszokat alkalmazva meggyőzik a társadalom tagjait, hogy tulajdonképpen egész jó dolog a magas adó, a klónzással előállított fajtárs vagy éppen a lakásdíj. Azért csak bánjunk óvatosan ezzel a lehetőséggel, hiszen „alul a víznek árja...”

Értékelés 71

Electronic Arts
Hardverigény: alap
Extrák: multiplayer, scenario editor
Demo a ZED 1998/3. CD-n



Joint Strike Fighter

Az eljövendő évezred vadászpilótái

az ezredfordulóhoz közeledve, korunk egyre kifinomultabb haditechnikája villámgyorsan közelít a néhány éve még kizárólag az elvont techno-thrillerek fejezeteiben létező, enyhén sci-fi-nek tűnő technológiái megoldásokhoz. Ennek legfőbb hasznélvezője minden kétséget kizáróan a katonai repülés, és ezen keresztül a szimulátorra-jongó közönség.

A helyi konfliktusokban elért látványos sikerek fokozatosan, de megcáfolhatatlanul támasztották alá az árak miatt sokáig vitatott, méregdrága harci gépek létjogosultságát. Nem kétséges, ebben országnak része volt annak, hogy a fejlesztési folyamat egyik legfontosabb aspektusát az ellenfél lehetséges ellelépéseinek előrejelzése valamint hárítása jelentette. Az F-117a esetében tanúsított, már-már beteges köntörfalazás tükrében viszont felettebb érthetően, miként kerülhetett a Pentagon aktuális üdvöskéje ilyen gyorsasággal a számítógépek képernyőjére.

Tekintsünk csak vissza a '80-as évek legvégére, mikor a kellően misztikus hangzó, a laikusok számára egyszerre akár több géptípust is szimbolizáló „Stealth Fighter”-től sziszegett a világ. A haditechnika szerelmesei feltehetően a mai napig emlékeznek a Lopakodó létezését körüllegő titkolózásra, melynek csúcspontját azon hivatalosan publikált felvételek jelentették, melyek erőteljesen retusált állapotban ábrázolták a vad feltételezések tárgyát jelentő hajtómű beömlőnyílásait. Az Öböl-háborút követően azonban az F-117a pillanatok alatt – nevéhez méltó észrevétlenséggel – vált mindennapiaink részévé.

Mostanság viszont már a JOINT program beavatottjai számítanak a Pentagon fegyvereinek. Emlékeiben turkálva, talán még dereng is valami a név hallatán.



Bizony a kacifántos nevű (JDAM), GPS irányított bombákról van szó, melyekkel már az F22 ADF-ben is puszthattunk. A '96 novemberében indult JSF program célja egy olyan többfeladatú harci gép kifejlesztése, mely egyaránt megfelel az amerikai haderő három különböző fegyverne elvárásainak.

Elfogadása esetén, a Boeing tervezte X-32 ill. Lockheed Martin fejlesztette X-35 egy személyben fogja átvenni az USAF F-16 és A10, az USN F/A-18A-D, valamint a USMC F/A-18 és AV-8B típusainak feladat-körét. Az már pedig csak hab a tortán, hogy – a fejlesztés támogatása fejében – a britek szívesen látnának egy STOL/VSTOL változatot is saját haditengerészetük számára. Gondoltuk volna, hogy efféle kényszermegoldáshoz vezethet a Pentagon költségvetésének megnyírbálása?

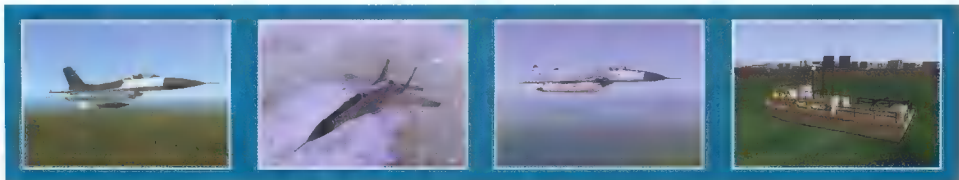
Ezen technológiai rémálom sem tudta elrettenteni a norvég InnerLoop csapatot eme különösen egzotikusnak tűnő téma fel-

Más vélemény

A Joint Strike Fighter minden kétséget kizáróan a '98-as év első igazán jó repülőgépszimulátora. Grafikáját tekintve minden társát felülmúlja, ami alól talán az F22 ADF az egyedüli kivétel. A szimulációt tekintve viszont lehetne a programon néhány dolgot finomítani – például még mindig manuálisan kell radarunkat és a zavaróberendezéseket kapcsolgatni. Ezekről és más apró hibákról eltekintve, viszont egy nagyon kellemes programot kapunk pénzünkért.

Tatcom

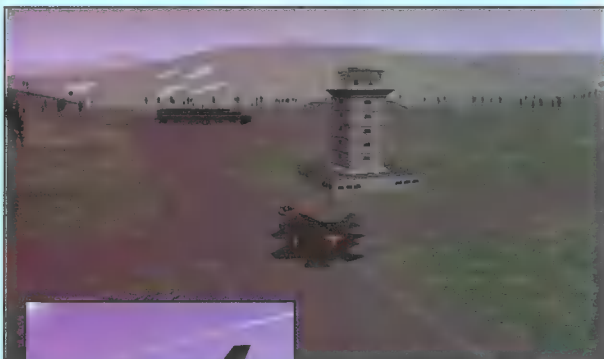
karolásától. Eltérítségük nemcsak a F-22-n alapuló szimulátorok egyre unalmasabbá váló hegemóniájának vetett véget, hanem egyedi, eddig nem tapasztalt lát-



Azon bizonyos 10 perces repülést biztosító fantasztikus demo óta reményekkel telve vártam a percre, mikor is végre beszíjazhatom magam a jövő évezred vadászának fülkéjébe. Örömmel jelentem, hogy én cseppet sem csalódtam. Más sem fog, ha megfogadja, hogy nem próbál párhuzamot vonni az F-22 ADF kategóriájú, leginkább egy Wagner operához hasonlítható „hardcore” szimulátorok és az egy Chopin concerto könnyedségével szárnyaló JSF között.

Számomra mindig is különösen fontos szempont volt a vizuális megjelenítés, a JSF pedig ezen a téren csillagos ötösré vizsgázott. Az itt debütáló engine generálta 3D világ nem csak megdöbbentően látványos, de egyben kellemesen gyors is. Külön említést érdemel a felszín megjelenítő algoritmus, mely gyakorlatilag megszünteti a semmielőti hirtelen felbukkanó hegyláncokat. A felszín borító erdőségek talán kissé ritkásnak tűnnek, azonban mélyrepülés esetén sokszorosára növelik a felszín feletti szögadatok igazlalmát. Külön meglepetés, hogy a megszokással ellentétben nem szükségeltetik 3Dfx (csak Glide támogatás!) a gyors fps eléréséhez. Sőt! Egy közepesen izmos PC-n, az összes létező effekttel (eső, köd, pára, lens flare, - egyik sem 3Dfx-függő!) bekapcsolva is élvezhető. Félreértések elkerülése végett jegyzem meg, hogy mindezek ellenére én nem vettem ki a kátyát...

Mivel még csak papíron létező gépekről van szó, nehéz véleményezni a repülési modellt. Mindazonáltal a két gép



- az elvárásoknak megfelelően - eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkezik. A manőverek során hihetően csökken a sebesség és lehet érezni a külső függesztmény jelenlétét is. Határozottan jól sikerült ■ red/black out körkörös megjelenítése és a természeti elemek (zápor, hó, szél) reprodukálása is. Minden eddigi szímet megszégyenít a forgalmazható rádió-üzenetek sokasága, így végre komoly segítséget jelentenek ■ legkülönbözőbb feladatokra utasítható, hatásos AI vezérelte kísérők.

Persze most is akadnak azért kifogásolni valók. Hiányoltam a Maverick kategóriájú rakétát, zavaró a leegyszerűsített radar-működés és a robotpilóta TRA opciójának felfedezéseig felettebb bosszantott a mozdulataimat felülbírló automatikus kiemelés. A hadművelleti bevetések során pedig, a rádió-forgalom ellenére sem érződik túlzottan a körülvevő világ eseményektől való pezsgése.

Objektív megközelítéssel szemlélve, ■ JSF felettebb látványos, korrekciós szimulátor, melyben a tartalmi mélység hiányát elsősorban a grafika kompenzálja. Szeretném remélni, hogy a tervezett STOVL fejlesztésben már ezt is orvosolják.

Sorell'

ványbeli élménnyel is meglepte repülés szerelmeseit. A saját fejlesztésű, rendkívül gyors 3D engine, mely minden kétséget kizáróan újabb mérföldkövet jelent a szimulátorok evolúciójában, jelentősen megemelte a lécezt a többi fejlesztő előtt.

Örömmel nyugtázzhatjuk, hogy az azonos feladatok ellenére elegendő különbség van a típusok között ahhoz, hogy berepültek más-más temperamentumot és gyakorlatot igényeljen. A duó rendhagyó tagját, a tömpe orrú, A-7 Corsair II-re emlékeztető delta X-32-t, a lehető legerősebb utánégetés nélküli hajtómű köré tervezték. A szintén egy hajtóműves, a Raptorral szinte megegyező formájú, karcsú X-35-ben viszont az F-22 fejlesztésében szerzett tapasztalatokat kívánták maximálisan kamatoztatni.

Aki már a pilótafülkében is változásokat keres, csalódní fog. A megszokott MFD-

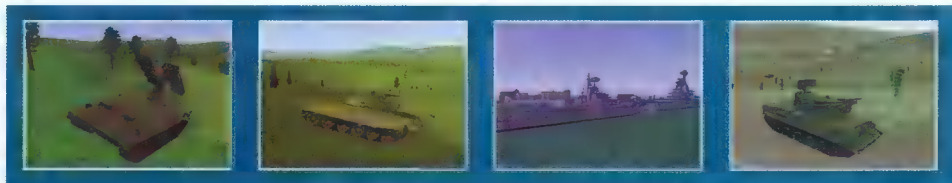
kel zsúfot kabin, mind kinézet, mint működés terén nagy hasonlóságot mutat az EF2000-ben tapasztalt kialakítással, tehát egy teljesen interaktív környezetről van szó, ahol az egyes funkciók az MFD-ket körülvevő billentyűk (+egér) segítségével aktiválhatók. A szempillantás alatt legördülő kijelző-panelek talán csak a legforróbb helyzetekben okoznak kis kényelmetlenséget, a Virtual módban is tökéletesen működőképes MFD-k pedig áldásként hatnak a fordulóharok során.

Az elmúlt időszak szimjeinek egyik gyenge pontját a géphez méltó fegyverzet hiánya jelentette. Most már ez is a múlté. A szokványos L-L és L-F fegyverek mellett kellemes változatosságot jelent az új AGM-154 (JSOW) egyes típusainak, a különféle JDAM bombáknak és a hi-tech WCMD kezettés bombáknak az alkalmazása.

Érdekes módon, a JSF kizárólag fordulóharc tréningben részesíti a pilótát, így az L-F fegyvereket először csak a hadművelleti során alkalmazhatjuk. Ez utóbbiakból jelenleg négy választható, így Afganisztán, Kolumbia, Korea és a Kola-félsziget összesen 10 millió négyzetmérföldnyi légtérben képviselhetjük az amerikai jelenlétet. Harmadik alternatívaként pedig választható a multiplayer bevetés lehetősége is, azonban ez sajnos korlátozott a légi harcra korlátozódik, nincs lehetőség hadművelleti bevetések közös repülésére.

Értékelés 92

Eidos Interactive
Hardverigény: gyors
Extrák: multiplayer, 3Dfx



Eidos Interactive

Flight Unlimited 2

Egyre közelebb a valósághoz...

minden Microsoft-ot ért kritika ellenére a polgári repüléssel foglalkozó szimulátorok terén kivétel nélkül az ő programjaik vitték el a pálmát, melyek sikere a számítógépen elérhető legnagyobb élethűség és részletesség alapul. A Flight Simulator sorozat programjaiban szereplő gépek repülési tulajdonságai a legnagyobb mértékben meg egyeztek életbeli társaikkal, melyek összes rendszerét valamilyen formában manipulálni lehetett. Ennek alapja az igen sokak tetszését megnyert Interactive Magic IF-22 Raptor névre keresztelt harci szimulátorban debütáló *active cockpit*, mely a Flight Sim sorozat tagjaiban már a kezdetek kez-

alasztikus táj, a 640x480-as felbontás... Egyszerűen mesés élményt nyújtott a vele való repülés és pontosan ez volt az, amiért emberek ezrei ezt a programot választották. Am két, légibálettelt eltöltött hét után unalmassá kezdett válni, hiszen a különböző manőverek elsajátításán kívül semmilyen más célja nem volt a programnak, s így történhetett meg az, hogy az előbb említett ezek átpártoltak a Microsoft szimulátorait életetők táborába.

Az első rész kétségbevonható sikere után a Looking Glass csapata felismerte, hogy nem csak a „vasárnapi pilóták”, hanem az igazán megszállottak igényeit is ki kell elégíteni, hogy programjával igazán befusszon, ezért a második részben a legna-

gyobb hangsúlyt már a tökéletes élethűségre fektették. Élethűség a grafikában, hangokban és a gépek mozgásában.

A grafikát illetően a program minden eddigit felülmúl, hiszen a viszonylag kicsi, csak 11000 négyzetmérföldes San Francisco-i öböl lemodellezését bedigitalizálták és lemodellezték. Az első rész, egyik szarvashibája volt, hogy a domborzati elemeknek nem volt meg a megfelelő magassága – ha közelrepültünk egy hegyhez, akkor nem emelkedett ki rendesen, csak a textúra miatt érezhettük úgy, mintha egy hegyes-völgyes táj felett repülünk. Most már azonban minden egyes kiemelkedés a helyén van, minden út orra megy, amerre a való életben is, a polgári reptereket ugyan-



Nem tudunk betelni az esőcseppekkel...



Barázdalandosunk színtere (vagy katonai)

detétől jelen volt. Az örökös elsőséget a folyamatosan kiadott terep illetve más típusú kiegészítésekkel érték el, amikkel még hosszú repüléssel eltöltött hónapok után sem unta el az ember a programot.

Ahogy a más stílusoknál is elő szokott fordulni, itt is jöttek és mentek a trónkövetelők. Ebbe a kategóriába tartozott a Flight Unlimited első része is, ami számunkra nem más, mint a korlátlan szabadság érzését ígérte – és ezt be is váltotta! Olyan, előtte még sehol nem látott grafikai megoldások kerültek bele a programba, mint például a műholdfotók alapján készített fotore-



a Hercules szőlő alatt



ugysem kap

mit nekem



ki két azonos szituáció. Mások, hogy egy kontinálisan lezárt terület fölé keveredve, a légi-erő F-16-os vagy F/A-18-as vadászaí sző szerint kikergetnek minket! A programban szereplő öt repülhető típus mindegyike (Cessna 172, Piper Arrow, De Havilland

úgy a pontos helyükön találjuk, ahogyan a magánreptereket – ezekből összesen 48 darab van a programban.

A másik nagy újítás a programnak a hangokban rejlik. A légiirányítás és az egyéb pilóták által leadott üzenetek fantasztikusan jóra sikerültek, lekörözik a Flight Simulator '98 hasonló hangjait. Saját pilótánk számára hat féle hang közül tudjuk kiválasztani a legszimpatikusabbat, melyekből kettő a gyengébbik nem pilótát képvisel. Gépján hangjai szintén fantasztikusak, az időjárás elemek által előidézetekről nem is beszélve. Ezeknek köszönhetően szinte tökéletes lesz az illúzió – lehet hallani, ahogyan kopog az eső a még álló gép szárnyain illetve üvegén, azt is ahogy az ember kiengedi a fékszárnnyat, sőt még a kerekek talajt fogását jelző tipikus hangot is – egyszerűen fantasztikus!

A pilótafülkében elhelyezett műszerek ezúttal már nem csak a látvány kedvéért kerültek bele a programba, hiszen a műhőzontól kezdve az ADF-en keresztül a rádióig mindegyik működik. Akárcsak az életben, ezek nagy részét fel kell majd használnunk San Francisco-i kiruccanásaink alkalmával, tehát érdemes meg a felszállás előtt tanulmányozni működésüket, hiszen egyedül a felszállás műveletének elvégzéséhez öt lépcsőben kell az irányítótornnyal illetve az ATIS kiszolgálókkal kommunikálnunk. Igen, kommunikálnunk, ugyanis nem csak a gép által elküldött általános szövegek hangzanak el, hanem mi választhatjuk ki, hogy mit szeretnénk velük közölni.

A légtérben összesen négyszáz repülőgép tartózkodhat egyszerre, ezek mindegyikét mindig véletlenszerűen helyezi el és mozgatja a számítógép, így nem alakulhat

Más vélemény

Egy polgári repülés-szimuláció (lévén nem egy olyan divatos műfaj, mint mondjuk a real-time stratégiák, vagy 3D lövöldözés játékok) manapság elég kis eséllyel számíthat nagy eredményekre.

A Flight Unlimited 2 mégis megnyerte a tetszésemet. Miért? Nézzetek a képre... és képzeljétek el ugyanezt mozgás közben! Ahogy a szemerkélő esőben repülünk, és a ködből egyszer csak előbukkan a Golden Gate... ezt az élményt nem képes még megközelíteni sem egyetlen Quake, Tomb Raider, vagy C&C-klón sem! Nem azt mondom, hogy jobb, egyszerűen csak más – éppen ezért érdemes kipróbálnia mindenkinek, főleg azoknak, akik a szimulátorokkal szemben eddig a „Távolság tőlem!” jelmondatot hangoztatták.

Hancu

Beaver hidroplán, Beech Baron és a második világháborús amerikai vadász: a P-51D Mustang) különböző repülési tulajdonságokkal rendelkezik, melyek teljesen megfelelnek életbeli testvéreikével – így mindegyik repülésének tökéletes elsajátítása hosszú heteket fog igénybe venni.

Értékelés 91

Eidos Interactive/Looking Glass

Hardverigény: gyors

Extrák: 6 választható hang

A Flight Unlimited első részének megjelenése után felröppendő, folytatásról szóló híreket sokan skeptikusan fogadták, hiszen mindenki az előd grafikai kiegészített változatát várta. A Flight Simulator tagjainak nagy elkötelezettségüként én sem vártam túlságosan sokat a programtól, egészen az első megjelentetett képekig. Egyszerűen fantasztikusan nézett ki már akkor is a program, melynek társai felletti fölényéről nem kételkedett már senki. Ezután már csak egy kérdés maradt nyitva: Lesz-e olyan élethű, mint a konkurrenciához hasonló programjai?

Ezt a kérdést egy szóban is meg lehet válaszolni, az egy szó pedig: igen. A program szinte teljes mértékig tökéletes lett, hangjaiban és grafikájában pedig minden túlszám nélkül lehet állítani, hogy jelenleg ez a legprofibb szimulátor a piacon. Eddig soha nem látott effektekkel találkozhatunk a programban: az üvegre csepegő eső egy idő után elkezd lefolyni, a ködfelek szintén legalább ilyen meggyőzőek, és ami a legjobban, hogy ezeket mindenféle 3D gyorsítókartya igénybevétele nélkül produkálja – természetesen a megfelelő sebesség eléréséhez azért nem árt egy illet beszerezni, főleg ha 800x600-as felbontásban szeretnénk repülni. Nagyon tetszik, hogy nem csak a nagy óceánjáróknak, de a kisebb hajóknak is van farvize, és hogy az öt emeletnél magasabb házak szintén mind kirajzolja a program – így nem lesz az az érzésünk, hogy egy kihalt terület felett repülünk. A tökéletesen élethű hanghatások és beszéd még tovább emeli az egyébként sem rossz hangulatot, s ezáltal úgy érzik az ember, mintha tényleg ő lenne a gép pilótafülkéjében!

A programban szerepel huszonöt küldetés, melyeket igen sokaság végigrepülni, s ezeknek köszönhetően egyhamar nem unjuk el a programot. (Olyan küldetéseket kell végrehajtanunk, mint például, egy Alcatraz-ból menekülő fegyenc megszöktesése hidroplánunkkal, vagy az Enterprise anyahajóra kell eljuttatni Max Fauder CIA ügynököt...) Mivel a rendelkezésünkre álló terület nem túl nagy, ezért a fejlesztők tervezik későbbi kiegészítések megjelentését – főleg területi kiegészítésre gondoltak, de az is elképzelhető, hogy új gépekkel is fogunk találkozni.

Mint ahogyan az a fentebbiekből is kiderült, nagyon jó véleményem alakult ki a programmal kapcsolatban. Az egész profi alakult, mely mindenben megéri a pénzt. Egyetlen negatívum, hogy nem támogatja a többjátékos üzemmódot, ám ezt a későbbiek valószínűleg pótolni fogják.

Tatcom



Red Baron 2

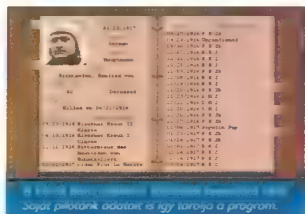
Újra itt a repülő sirkusz



Cnéhány Red Baron mindmáig etalonnak számít a PC-s repülőgépszimulátorok között. Ez a játek volt az első olyan program PC-n, amire jösszimer minden szimulátorépár rádcsodálkozott (gépüptülost függetlenül), hiszen igen színvonalas – és tegyük hozzá, gyors – 3D-s grafikaiájegyedülálló alkotásnak számított a 90-es évek elején. A programot fejlesztő Dynamix természetesen az azóta eltelt jónéhány év alatt sem télenkedett, rengeteg hasonló jellegű, egyre jobb és jobb minőségű szimulátorral lepte meg a negyéredmüt, mígnem 96 tavaszán a fejlesztők előszektek a nagy öregest kicsinósítva ismét hódító útra bocsásák. A munkálatok majdnem két évig tartottak, de végül 98 márciusában megérkezett a nagy mű: a Red Baron 2.

Először aztán feltűnik, hogy a Dynamix-nél a jól bevált receptet használták, lényegében az összes Red Baron-ban megismert műnőpont megtalálható. A régi opciók mellé természetesen felsorakozott néhány újabb is, hiszen a két rés között eltelt hat-nyolc év alatt nem csak a hardver, de a játékosok elvárásai is igen sokat változtak. A főmenüből mindenesetre akár azonnal a pilótafülkébe ugorhatunk, lejátéshatunk jónehány előre generált történelmi küldetést, megtekinthetjük a játékban található tereptárgyakat (végre jó sok van belőlük) és az első rész mintáira elidőzhethetünk a repülés hátsókanak legnagyobb aljaként bemutató fényképalbum mellett is. A legfontosabb rész azonban mégis minden szimulátorrajongó számára: a teljes, mindent részletet felölelő hadjárat.

A Dynamix szimulátoroknál megszokott módon a Red Baron 2 hadijáratrendszeré-



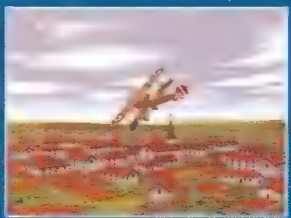
ben is mirent saját szájúink szerint állítunk be. Hónapra lebontva dönthetjük el, hogy mikor századezreket beszélünk a küzdelemben, milyen rangban kívánunk résztvenni az eseményekben, és persze az is tőlünk függ, hogy melyik ország színeiben, milyen szakasz kötelekeiben szeretnénk az ellenség gémeire vadászni. Mindennek persze komoly jelentősége van, hiszen a program minden részletében megpróbál az élet-hűségre (pontosabban a történelmi kohűségre) törekedni, így bármikor is szélünk be a háborúba, mindig az adott pillanatra megfelelő körülményeket találkoztunk. Az erőviszonyok és az egyes szakaszok legénysége is ennek megfelelően változik, így érdemes átdolgozni a megmondani, hogy mikor melyik áldozat állunk.

Rangunk határozza meg, hogy mekkora beleszólásunk lehet szakaszunk irányításába, azaz kezdetben csak „mezei” pilóták leszünk, később azonban akár szakaszparancsnok is válhat a tehetségesebb vadászokból (ekkor már gépünk is kedvűnkre kipingálhatjuk). Ugyanígy egyszerű hadnagyként nem változtathatunk beveté-

sek felépítésén és célján, magasabb rangban viszont már mindent átvaldíthatunk saját elképzelésink szerint. A Red Baron-ban megismert módon menet közben is kérhetjük áttekintéseinket másik szakaszba, am többnyire korábbi teljesítményünk alapján bírálunk el (valahogy mindenki a nagy alak közelében szeretne repülni...). Újdonság a „killboard”, amelynek segítségével mindig nyomkövethetjük, hogy ki, mikor, milyen típusú gépet lőtt le. Minden statisztikánkat – mint ahogy – többiekéit is – aprólékosan regisztrálja a program. Ez a részletesség egyébként a program egészére jellemző, ki utánakereséssel szinte minden információt megtehatunk az első világháború legnagyobb pilótáiról. Ugyancsak az érdekesebb újdonság a „Hirszerzés” menüpont, melyet változtatva egy rövid filmszerlet láthatunk az éppen aktuális haditechnikai újdonságokról. Ezek a filmszerletek az egész játékban végigkísérnek, így az idő múlásával szinte minden fontosabb eseményt a segítségével – no meg persze némi kísérőszöveggel – ismertet a program. A bevezető után most lássuk a program lelkét, a szimulátorrészt.

Fülettünk...

Physze: a petri mesztől sem eszandó, mert az a legújabb biológiai és a komplexitási megközelítés egyaránt, ahogy a hangszóró megfigyelhető a helyzetéről megfigyelés (nem csupán a hang futott a hangból hangszóróba, hanem a Dopplereffektus szerint az egésznek a bűvös is megfigyelhető) – így eddig még egyetlen példánál sem állhatunk.





ZSOLDOSOK, KOMMANDÓSOK, KÉMEK
HARC A SZÍNFALAK MÖGÖTT

N-TEC

UBIK

PC-CD ROM + Playstation



A TOTAL RECALL ÉS A BLADE
RUNNER SZERZŐJÉNEK
SZENZÁCIÓS JÁTÉKA.
REAL TIME STRATÉGIA.
KARAKTEREKEL.
STÍLUSTEREMTŐ ALAPMŰ.



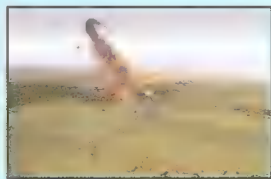
A SYNDICATE ÉS AZ INCUBATION EGY
JÁTÉKBAN. MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL.

A játszható demót megtalálod a ZED 1998/3. CD-jén!

Magyarországon forgalomba hozza az N-Tec Kft. Tel.: 351-6853

Hatalmas várakozással tekintem a Red Baron 2 érkezése elé, hiszen az első rész mindmáig a kedvenceim közé tartozik, ráadásul az eddig látottak alapján igencsak kedvező kép alakult ki bennem a készülő játékról. Kipróbálás után aztán – habár a kezdeti pozitív kép nem változott drasztikusan – mégis úgy éreztem, az egyik szemem sír, a másik pedig nevet. Úgy is mondhatnám, nem kellett volna (vagy kellene) sok egy igazi klasszikus születéséhez...

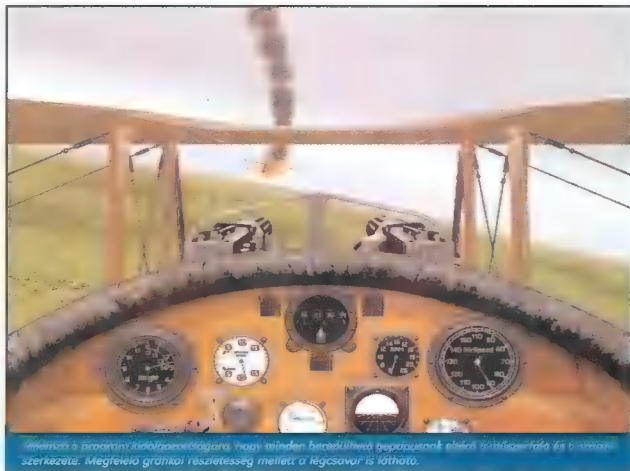
A program részletessége lenyűgöző és ez egyaránt vonatkozik a körítésre, magára a szimulátorra, de még a gépkönyvre is. Minden egyes tereptárgy magáért beszél, a méretarányos házak között repkedve igazán érzni a magasságot, a templomtorny pedig egyenesen lenyűgöző a haranggal és a toronyórával. Nagyon fontosnak tartom az olyan apróságokat, mint például a felhők között átszűrődő naposugarak, a lágoló gépekből kiugró pilóták vagy éppen a gépüket érhetően rengeteg sérülés kidolgozása (nem ritkán még fél szárnnyal – esetleg merevítő nélkül – is ellávrozhatunk).



A hangok is tökéletesek és most nem csak a szárnyak utánózhatalatlan félelmetes recsegésére gondolok. A megtámadott vasútállomáson vagy repülőtéren visít a sziréna (amíg el nem hallgattattuk...), a gépekből kiugró pilóták sikoltanak, a templomban pedig természetesen harangoznak. Ráadásul nem is akárhog. Egyszerű az is lenyűgöző. De akkor vajon mi a probléma a Red Baron 2-vel?

Nos, a válasz egyszerűbb, mint gondolnánk – a program ugyanis nem támogat egyetlen gyorsítókártyát sem! Nem mondom, egy P233-as gépen 64Mb RAM-mal nagyon szépen futott még tereptárgyakkal telítődött képernyő is, ha azonban elkezdődött a csepegtetés, nem ritkán szaggatott a játék. Ez pedig manapság már nem elfogadható (igaz, a felbontást és a grafikai részletességet kisebbre is lehet állítani, no de kérem, '98-ban járunk, manapság már nem divat a pixelháború)! Aki mindezt el tudja fogadni, az garantáltan nem fog csalódni a programban. Idővel pedig csak megérkezik hozzá egy apró kis patch...

APT



A 22 berepülhető vadászgép mind-mind eltérő pilótafülkével és repülési tulajdonságokkal rendelkezik, de nagy általánosságban elmondható, hogy közel sem olyan nehéz őket irányítani, mint ahogy azt utoljára a Flying Corps-ban tapasztalhattuk. Ettől függetlenül persze még nagyon könnyű lezuhanni velük, de legalább nem kell minden pillanatban egy vörötnél átéstést rettegni. A program egyéb részeire

Más vélemény

Sokan azért nem szeretik a modern repülőgépszimulátorokat, mert számukra nem sok élvezetet jelent több kilométer távolságból lerakéznai az ellenséget, vagy csupán a műszerek segítségével repülni. Azt hiszem, a Red Baron II az ilyen játékoknak készült. A program egy hibát eltekintve kiválóan sikerült. Az az érzést, amit az ilyen „kavédarálóval” történő repülés jelent, mindenkinek ki kell próbálni. A hangulat, a látvány, a körítés mind-mind jelesre vizsgázott... egy kis (?) probléma van, ami sajnos igen erős befolyásolja a program értékét a szememben. Ez a probléma pedig az, hogy a program nem támogat semmiféle 3D gyorsítókártyát. Ez természetesen meglátszik a játék teljesítményén is. Egy P233 MMX-en, ha néhány repülőgéppel van körülöttnk, már érezhetően szaggat. Ha ez a gond nem lenne, akkor a játék valószínűleg nagyobb siker lehetett volna, mint az elődje jópár évvel ezelőtt. Így azonban eléggé savanykás az egész és amíg a Sierra meg nem jelentet hozzá valamilyen patch-et, addig a gyengébb gépek tulajdonosai jobb, ha elkerülik.

Caris

jellemző hihetetlenül aprólékos és részletes megvalósítás szerencsére repülés közben is megfigyelhető, hiszen annyi tereptárgyat, járművet, épületet és egyéb kiegészítőt „berendezést” fedezhetünk fel a magasból, hogy már a környező vidék bebarangolásával is hosszú órákat képes eltölteni az ember. A vasútállomás végre tényleg vasútállomásnak néz ki, vonatokkal, vágányokkal, épületekkel, őrtornyokkal és lövegállásokkal. Ugyanígy érdemes kiemelni, hogy a front menti falvak házai között is elrepülhetünk, nem beszélve a templomtornyról, amin még az órák is lehet látni. Az előbbieket persze csak kiragadott példák voltak, a játéka ugyanis tényleg olyan mennyiségű tereptárgy került, ami még manapság, 1998-ban is kiemelkedőnek számít.

A légi harc elég élvezetes, különösen igaz ez a földközeli összecsapásokra, ahol a léghajókat ütegek is lelkesen – és mellelleg igen látványosan – szólnak bele a dolgokba. Ehhez jön még a testre – pontosabban ászra – szabott mesterséges intelligencia, melynek közreműködésével a legsikeresebb pilóták korabeli szokásaik szerint viselkednek (ez különösen tetszett, egyes pilóták ugyanis állandó jelleggel ellenkező irányú fordulóharcba kényszerítettek bele, mint a „mezei” ellenségek). Mindent összevetve tehát igen kellemes szimulátor lett a Red Baron 2, méltó a nagy elődhöz. Látszik rajta, hogy igen sok munkát fektettek az elkészítésébe, és bár igazán etetgető újdonságokat nem tartalmaz, az első világháború megszallottjainak biztosan nem okoz majd csalódást.

Értékelés 85

Electronic Arts/Dynamix
Hardverigény: gyors
Extrák: multiplayer



© 2006 Blackwell Publishing Ltd

12

[illegible]

Vér mindenütt

Erőszak a számítógépes játékokban

Bevezető

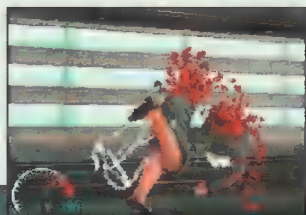
Quake. Postal. Harvester. Phantasmagoria. Carmageddon. Játékok, melyekről minden játékosnak a vér, az erőszak és a brutalitás jut az eszébe. Erőszak. Olyan fogalom, melyet soha nem emlegettek még annyiszor, mint a XX. században. Fogalom, melyet egyre többször kötnek össze bizonyos számítógépes játékokkal, néha egész játék-műfajokkal. Természetesen nem volt ez mindig így. Érdemes végiggondolni, hogy milyen úton jutott el idáig a mai játékos társadalom.

Egy kis történelem

Az erőszakos játékok története nagyjából megegyezik a játékok történetével. Már a legelső szórakoztató szoftverek között is voltak olyanok, melyekben az volt a cél, hogy kis hosszúságú bigyóval löjünk le kerek bigyókat, s ez is az erőszak egy egyszerűbb változata. Az is belátható, hogy a kiforrott játék-műfajok között nagyon kevés olyat találunk, melyekből 100%-osan hiányzik az erőszak (talán csak néhány gazdasági simuláció és sportprogram említhető meg). Tehát ha tetszik, ha nem: erőszakra szükség van (sőt, egyes játéktípusok kifejezetten megkívánják), mert a játék legfőbb célja a győzelem. Győzelem valami fölött, legyen az akár úrlény, akár robot, akár náci tiszt.

Az erőszak megjelenítésének kezdeteken igencsak határt szabott a gépek kezdetleges grafikája. Aztán a külsín egyre

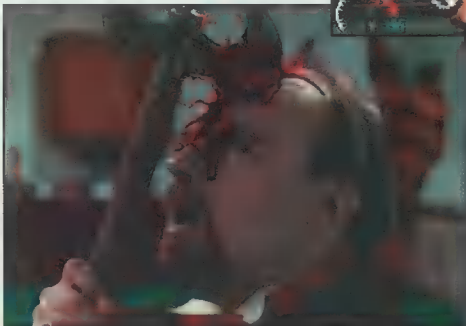
inkább szépült, a sebesség is nőtt, az összehatás pedig egyre élethűbb lett. Ennek köszönhető, hogy felbukkantak olyan játékok, melyek a valós világ felé fordultak. A Pac Man-ból és a Punchy-ból Green Beret és a Platoon lett. A dolog valahol itt vett fordulópontot: ezeknek a játékoknak hatalmas sikerük lett, és a kiadók rájöttek, hogy óriási üzlet van az erőszakot favorizáló termékekben, mert az emberek szeretnek az erőszak nézőjévé, mi több, aktív részeseivé válni. Ez a felismerés hozta magával a mai mértékkel nézve is agresszív játékokat. Az első ilyen jellegű program a C64-es Libian Commando volt, melyben rengeteg izslámit hitűt kellett hidegre tennünk egy géppisztoly segítségével (mivel a játék nagyon nagy sprite-okkal dolgozott, a megjelenítést kellően részletezheték: a lövések nyomán röpködtek a húscafatok és a vércseppek), a bonus pályákon pedig arab foglyok sorát kellett egyetlen géppisztoly-sorozattal lekasználni... Innen aztán már a grafika és a hangok tökéletesedésével, majd a digitalizált grafika megjelenésével egyenes út vezetett korunk vérfürdőihez, a Quake-hez, a Phantasmagoriához és a Postalhoz.



Gondolatébresztő rovatunk azzal a szándékkal készül, hogy a játékleírások és ismertetők között tartalmilag nyújtson egy másfajta szórakozást, és ezzel még változatosabbá tegye az újságot. A Gondolatébresztőben megpróbálunk minél érdekfeszítőbb témákkal előrukkolni, és felvetett témát nem fogjuk lezárni, hanem nyílt vitafórumra bocsátjuk, ahol elsősorban az olvasók levélben vagy e-mailben elküldött véleményét ütköztetjük.

Rovatindító cikkünk egy mostanában sokat hangztatott témáról, a számítógépes játékok (a brutalitás irányába történő) eldurvulásáról fog szólni, azzal a títeltől szándékkal, hogy kissé megmozgasson és vitára buzdítson benneteket. Reméljük, hogy a következő számban már közreadhatunk egy csokrot a beérkező tiltakozó, vagy éppen helyeslő levelekből.

1997-98 cudor egy időszak a fentiek szempontjából: minden eddiginél nagyobb szerepet kap a játékokban a kendőzetlen brutalitás. A cégek szinte versenyeznek, hogy minél bizarrabb, morbidabb és véresebb ötlettel álljanak elő (lásd Carmageddon, Postal, vagy a hamarosan megjelenő Flesh Feast). Ez megbecsülhető a komolyabb stratégiai játékoknál, mert azokkal ugyanis csak az idősebbek foglalkoznak (ezért nem volt nagyobb balhé a Myth-ből, bármennyire is véresek a csatajelenetei), de az egyik





legdivatosabb műfaj, a „3D first person shooter” legújabb tagjai már túlmennek egy bizonyos határon (például a Quake 2, ahol szó szerint vésztőlők folynak).

A veszélyeztetettek

avagy a probléma pszichológiai oldala

A durva játékok a kisgyerekekre (5-8 év) és a prepubertás-kori tinikre (10-14 év) nézve jelentik a legnagyobb veszélyt, mert ezekben az időszakokban a leginkább befolyásolható a gyermek. Az előbbi korzakban a gyermeki gondolkodás irányul egyre inkább a realitás felé, míg az utóbbiban az intellektuális érés tökéletesedésével párhuzamosan a korai tizenéves érdeklődni kezd a dolgok valódi oka, a szerkezetek működése, a világ rendje. A gyermek tehát ebben az intervallumban alakítja ki első önálló ítéleteit, önmagáról és a világról alkotott képét, ami nagymértékben attól függ, milyen tapasztalatokat szerez az élet különböző területein, és milyen hatások érik ebben a lelkileg igen-csak fogékony korban. Eppen ezért veszélyes, ha ebben az időszakban hamis realitásképp alakul ki.

Bő egy évtizeddel ezelőtt egy óvodásokról kisgyerekek halálra késele az öccsét, mert meg akarta neki mutatni, hogy mit látott egy videofilmben. Spanyolországban pár évvel ezelőtt elemi iskolások okoztak egy másnak életveszélyes sérüléseket egy elfajult szerepjáték-parti hevében. A két történet ugyanarra vezethető vissza: az erőszak hatására hamis valóságkép alakult ki, és ez volt az oka a szomorú eseteknek. Ez a veszély a durva játékok esetében is fennáll. Bár jelenleg nem ismerünk olyan eseteket,

melyeknek számítógépes játék lett volna a mozgatórugója, egyre többen tartanak tőle, hogy egyszer majd a híradó hasonló tragédiákról fog tudósítani.

A gyermekpszichológia két elméletet is gyártott a fentiek magyarázatára. Az egyik azt mondja, hogy a látott agresszió növeli a gyerekekben lévő feszültséget, míg a másik azt, hogy csökkenti. Az utóbbi szerint az erőszakos jeleket egy sajátos szelektívfilozófiát töltöttek be. Az első elmélet ezzel szemben azt állítja, hogy az erőszakos cselekmények látványra inkább utánozandó ingerel, és akár hosszabb távon is hathat. Bár a két elmélet között látszólagos ellentmondás van, mindkettő igaz, és szerintem mindenképp tud mindkettőre példát felhozni a hétköznapi életből. (Gondoljunk csak a Hétköz-parkon előforduló agresszív megnyilvánulásokra, vagy arra a feszültségre, ami egy akciófilm után bennünk marad elfojtva.) A számítógépes játékokra mégis inkább a szelektívfilozófiát vonatkoztok, hiszen a játékos közreműködik a monitoron megjelenő erőszakban. A legvéresebb erőszakcselekményt pedig sokszor épp a játékok pozitív hősei, az „igazság bajnokai” követik el.

Ehhez kapcsolódik még egy fontos megjegyzés: gyermekpszichológusok szerint a digitalizált, teljes valóságában bemutatott erőszak kevesebb romboló hatást okozhat, mint egy rajzfilm-játék brutalitása. Az utóbbi esetben ugyanis fennáll az a nagyon komoly veszély, hogy a gyerekek elbátortellőzjék az erőszak fontosságát, hiszen azt látják a monitoron, hogy a rajzolt figurák meghalnak, vagy egyszerűen megszűnnek, esetleg feltámadnak. Ezen elmélet hívei szerint a Postal-beli haldokok sikolya és a vér látványra ebből a szempontból jóval biztonságos, mint egy Wolfenstein 3D. Lehet vitatkozni...

Van megállás? Mit hoz a jövő?

Minden eddiginél nagyobb a szülők, tanárok és társadalmi szervezetek összefogása, hogy valamilyen gátat szabjanak az erőszakhullámnak. Külföldön ennek már megvannak a maguk eredményei, de kis hazánkban is alakul valami hasonló: Hét egyházi és nyolcvanegy társadalmi szervezet, óvoda, iskola csatlakozott a Magyarországi Gyermekbarátok Mozgalmának akciójához, mely egyszerre szól a szülőkhez, a gyerekekhez és a médiatulajdonosokhoz, politikai döntéshozókhoz. Ebben felhívják a szülők és a pedagógusok figyelmét az erőszakra ösztönző tévéműsorok, videofilmek és számítógépes játékok káros hatásaira. A mozgalmat egyelőre az X-akták támadja teljes gőzzel, de egyre több cikket olvasok a hazai lapokban, melyek a számítógépes játékok ellen uszítanak. A szoftver-kiadók maguk módján válaszolnak erre: egyre véresebb, egyre durvább játékokat gyártanak, ezzel lassan, észrevétlenül tágítják a megengedett mozgásterüket. Hiszen elég, ha csak egyetlenegyszer átmegy a cenzúra rostáján egy Postal-szerű program, onnantól kezdve lehet hivatkozni rá, folytatást csinálni, klónozni stb.

Érdekes tények

Angliában a filmek korhatárát megállapító szervezet felülgézi a játékokat is (három kategória létezik: 12, 15, 18 év fölöttieknek). Néha furcsa döntéseket hoznak: A Doom2 15-öst kapott, míg a Rise of the Triads (ahol emberek ölnék és nem szörnyeket) csak 12-est; A Wing Commander 3 szintén 15-ösre volt érdemes, ami a Bullfrog ex-főnöke, Peter Molyneux szerint filmként még 12-est sem kapott volna.

Egy budapesti felmérés szerint, melyet az Országos Kriminológiai és Kriminológiai Intézet végzett, 120 kisdíj közül csak néhányan nem ismerték a Doom-et, pedig csupán tíz százaléknak volt otthon számítógépe.

Angliában a Carmageddon-t csak úgynevezett zombi verzióban adhatták ki, ahol elhalottakkal kellett elgázolni, akiknek zöld volt a vérük. Az eredeti verziót túl durvának ítélték a derék britek...

Németországban betiltották a Quake 2-t. A hivatalos verzió szerint a Factory pálya véressége miatt, de ne felejtsejék el, hogy a németek még mindig haragszanak az isdóft-ra a Wolfenstein miatt...

A Postal a legtöbb országban megkapta a legmagasabb korhatárt kategóriát (Angliában a 18-ast).

A Phantasmagoria 2-t Angliában csak adult shopokban árulhatták, pult alól. Ott rendszeres meg is bukkant, míg a világ többi részén hatalmas siker lett...

Zárszól a véleményem

Szerintem igenis reális veszélyei vannak a játékok eldurulásának, és amikor a Postal-t és a Quake 2 egy-két pályáját megláttam, azt mondtam, hogy ez már nekem is sok. Igenis megérttem az angolokat, és igenis drukkolok a magyar szervezeteknek, mert látom a mostani tízeves generációt, és ha visszagondolok arra az időre, amikor én voltam tini, óriási szakadékok érezek. Ha pedig ez a tendencia megmarad uralkodónak a játékpiacon, már most aggodom majdani gyermekeimért. Azt ugyanis nem hiszem, hogy a szülő minden, a gyereket ért negatív hatást tud semlegesíteni.

Erőszakos játékok tehát mindig is lesznek. És amíg vannak ilyen jellegű programok, mindig lesz harc is ezek ellen. A témát éppen ezért nyitva hagyjuk, írjátok meg a véleményeket róla Ti is. A legérdekesebb hozzászólásokat egy következő Gondolatébresztőben közöljük majd. Írjátok meg azt is, hogy milyen témákat látnátok szívesen az újság hasábján, és azt is, hogy mi a véleményetek a rovatról. Ne feledjétek: csak rajtátok múlik, hogy mi lesz benne. Viszlát a következő hónapig!

Stóki

Frissítés

A legerőszakosabb játékok (házi közvélemény-kutatás):

1. Postal
2. Harvester
3. Phantasmagoria 1-2
4. Quake 2
5. Carmageddon
6. Myth: The Fallen Lords
7. Quake
8. Duke Nukem 3D
9. Mortal Kombat-ak
10. Blood

Szlengszótár

Frame rate, bug, shareware...

figyelem! A következő cikk nem nekem szól, ha régi, rutinos játékosnak, profi PC-snek tartod magad. Ha ez a helyzet, inkább lapozz, semmi újdonságot nem fogsz megtudni az alábbiakból!

Nekünk viszont gondolnunk kell a kezdőre is, azokra, akik esetleg éppen most vettek PC-t, most ismerkednek a számítógéppel, így a számítógépes játékokkal is. Nekik készült az alábbi cikk, amiben minden varázsszó, misztikus hangzó kifejezést megmagyarázunk. Az itt olvasható magyarázatok általában nem 100%-osan egzakts, tudományos definíciók lesznek, inkább közérthető megfogalmazásban válasszok arra, amit mindig tudni szeretnél volna, de sohasem merted megkérdezni. Tehát mi is az a(z)...

3Dfx, 3D gyorsítóártyák: Olyan hardware eszköz, amit a PC-ben a videóártya mellé kell betenni (egyes - 2D/3D-nek nevezett - típusok helyettesítik a normál videóártyát is.) és a 3 dimenziós grafika megjelenítését segíti. Az ilyen grafikat használó játékok látványosan szebbek és gyorsabbak lesznek egy 3D gyorsító hatására, ha a program támogatja a kártyát.

Artificial intelligence, azaz mesterséges intelligencia (MI). Egy programnak az a része, ami arról gondoskodik, hogy a játék emberhez hasonlóan reagáljon egyes dolgokra.

Anti-aliasing: Az az eljárás, ami „kismítja” a görbe vonalok, vagy durva színátmenetek darabosságát, pixelességet. A 3D gyorsítóártyák egyik alapfunkciója.

Audio track: Egy CD-ROM lemeznek olyan része, sávja, ami normál audio CD-lejátszóval is meghallgatható zenét tartalmaz.

Verzió: „Majdnem kész” állapotban levő játék, már működik, de még lehetnek benne hibák. Az ilyen hibákat szörrik ki a bétatesztetők, a játék végső tesztelése során.

Blur: Homályosítás, elmosás. A 3Dfx kártyák egyik alapfunkciója. A nagyon pixeles, „szögletes” képeket „elmossa”, így szebbek lesznek pl. a nagy magasságból látott tájak egy repülőszimulátorban, vagy a közelről nézett falak egy Quake-szerű játékban.

Bug: Hiba, programhiba.

Cheat: Csolás. Olyan titkos kód, vagy módszer egy játékban, aminek segítségével könnyebben játszhatjuk végig a játékot, pl. egy lövöldözős játékban végtelen mennyiségű lövedék, vagy pajzsot kapunk.

Deathmatch: Olyan több személyes játékforma, ahol a játékosok egymás ellen küzdenek, nem egy csapatban a gép ellen.

Default: alapbeállítás, alapértelmezés.

Demo: Az angol demonstration, azaz bemutatás szó rövidítése. Egy játéknak olyan változata, ami bemutatja, mit tud a játék, lehet vele játszani, de nem teljes verzió (pl. csak az első pálya van benne).

Driver: Meghajtóprogram. Az a program, ami egy-egy hardware eszköz kezeléséért felel.

E3: Electronic Entertainment Expo. Az elektronikus játékok legnagyobb kiállítása, évente rendezik meg tavasszal Amerikában.

ECTS: European Computer Trade Show. A legnagyobb európai számítógépes játékiállítás. Minden ősszel Londonban rendezik.

Engine: Egy játéknak az a központi fontosságú része, ami az egyes objektumok megjelenítéséért, és mozgásáért felelős. Bizonyos típusú játékoknál (repülőszimulátor, „first person shooter”) szinte ez a játék „lelke”, csak rá kell „aggatni” a grafikai elemeket, és kész is a játék. Ezért a jobb, gyökeres engine-ek licenstől áruba is szoktak bocsátani, pl. a Quake-engine felhasználása legalább 8-10 játék készült.

First person shooter, „emberszímulátor”: Olyan lövöldözős játék, ahol a játékos a főhős szeméből néz, hűsükből csak a fegyvert tartó kezét látja.

FMV, full motion video: teljes - vagy majdnem teljes - képernyős digitálisan filmjelenet.

Frame rate, FPS Képsírtelési frekvencia. Azt mutatja meg, hogy másodpercenként hány állóképét látunk a monitoron. 20 frame/sec körüli értékét szemünk már folyamatosan mozgásnak érzékel, ez alatt a mozgás darabos, „rönggát” a kép. A TV készülékek 25 illetve 30 FPS értéket használnak (PAL, illetve NTSC szabvány)

Freeware: Teljesen ingyenesen használható és szabadon terjeszthető, másolható program.

High Color: Más néven 16 bites, vagy 65K színmélység. Egy ilyen színmélységű képernyőn egyszerre maximum 65535 különböző szín jeleníthető meg.

Interactive movie: Egy olyan játéktípus, ahol tulajdonképpen egy film perge a szereplők, amibe néha beleszólhatunk, és döntéseinkről függően alakul a történet.

Intro: Az angol introduction, azaz bevezetés szó rövidítése. Általában a játék keretét, történetét, előzményeit bemutató animáció, a játék „bevezető képsorait” hívják így.

Klón: Másolat, kópia, ártéplap. Ha egy játék feltétlenül hasonlít pl. a Command & Conquer-re, és semmi újdonságot nem hoz ahhoz képest, megvetően C&C-klónnak nevezzük.

LAN: Local Area Network, azaz helyi hálózat, olyan hálózathoz kötött gépek, amelyek fizikailag egy helységben, vagy egy épületben vannak.

Lens flare: A 3Dfx-es programok által előszerezett használt igen látványos fényeffekt. Azt szimulálja, mikor a fényképezőgép, vagy kamera lencséjén megcsillan a napfény.

MIDI: Az elektronikus zenegépek, szintetizátorok, és a PC közös szabványosított rendszere hangszerek hangjainak rögzítésére, tárolására. Megfelelő hangkártyával, és programmal a MIDI segítségével PC-n is HIFI minőségben szólhatnak meg az egyes hangszerek.

Modem: Az a szerkezet, aminek segítségével számítógépünket egy normál telefonvonalon keresztül az internethez vagy másik számítógéphez csatlakoztathatjuk.

Motion capture: Olyan technika, melynek során egy valódi élő ember mozgását modellezik le, és ezt használják egy játék szereplőinek minél élethűbb mozgásának kialakításakor.

Művészi filmszerű animáció, mozi.

Multiplayer: Többesemélyes játék, általában több számítógép összeköttetésével.

Patch: Javító vagy kiegészítő program egy játékhoz. Egy patch-et lefutathat, az ki-javítja a játékban esetleg benmaradt hibákat, vagy új szolgáltatásokat ad a játéknak (pl. 3Dfx-támogatás).

Pixel A képernyő egyetlen képpontja, a monitoron látható kép ilyen pontokból épül fel. Akkor „pixeles” valami, ha ezek a képpontok nagyon elütnek egymástól, túl nagyok, darabosak.

Poligon: Eredeti jelentése: sokszög, két dimenziós objektum. Egy három dimenziós objektum a monitoron rengeteg háromszögből épül fel. Egy ilyen háromszög egy poligon.

Real-time: Valós idejű, nem előre tervezett, kiszámolt.

Real-time és körökre osztott tégiai játékok: A stratégiai játékoknak alapvetően két fajtája van. Az első a körökre osztott, itt gyakorlatilag végtelen ideig gondolkodhatunk minden egyes lépésünk előtt, a saját körünkben, majd ha mindent szépen eltervezünk, átadjuk a másik játékosnak a vezérést, az ő köre jön. A reflexek, a gondolkodás gyorsasága nem számít, egymás körében nem tudnak cselekedni a játékosok. Real-time stratégiai-ánál folyamatosan zajlik az akció, ha kiadunk egy utasítást, azt azonnal végrehajtják, a gyors reakciók, villámsebes alkalmazkodás az új helyzetekhez legalább annyit számít, mint a stratégiai érzék.

Rolling demo: olyan demo, amivel nem lehet játszani, csak egy animáció, ami azt mutatja, amint éppen valaki játszik a játékkal.

RTG, Role Playing Game, szerepjáték: Egyfajta társasjáték, melyben a játékos vagy játékosok egy történet főszerelőit alakítják. A játékvezető meséli a történetet, a játékosok pedig gyakorlatilag bármit megtehetnek, amit az (általában roppant bonyolult) szabályrendszer meg-

enged – számítógépen természetesen a program veszi át a játékvezető szerepét.

Scenario, campaign: Egy stratégiai programban logikusan egymás után következő, egymáshoz kapcsolódó pályák sorozata.

Screenshot: Képernyőfotó, játékból „kiszedett” kép. Ilyenek pl. a cikkek melletti képek.

Serial link: Két PC összekötésének legegyszerűbb módja egy soros porti kábel-n keresztül.

Shareware: Szabadon terjeszthető és másolható program, de a készítő a program tartás használatáért regisztrációs díjat kér. Ez általában egy jelképes összeg szokott lenni, a fizetés pedig önkéntes alapon történik.

Sprite: Olyan kétdimenziós objektum, ami a kép többi részétől, és a háttértől függetlenül mozog.

Swappelni: A Windows képes a winchester-t is memóriaként használni, ha nincs elég RAM a gépünkben. Mivel a winchester sokkal lassabb a RAM-nál, ezért, ha memória helyett a winchesterhez kell nyúlni, ez lelassítja a program futását.

Ezt a winchesterrel való töltőgetést hívják swappelésnek.

Textúra: Mintázat, felület, az a „bőr”, amit egy vektoros objektumra, helyeznek rá, mint egy vázra. Pl. egy kocka esetében a kocka élei a vektorok, a kocka oldalainak felülete pedig a ráfeszített textúra.

True Color: 24 bites színmélység. A képernyőn egyszerre maximum 16,7 millió különböző szín látható. Ez több, mint amennyi árnyalatot az emberi szem képes megkülönböztetni, ezért az elnevezés.

Tryout, kipróbálási verzió: Egy programnak olyan verziója, ami mindent tud, amit a teljes, csak menteni/nyomtatni nem. Játékoknál nem túl elterjedt, inkább felhasználói programoknál találkozhatunk ilyenekkel.

Tutorial: A játéknak az a része, ami a játékost megtanítja a program kezelésére, a játék irányítására.

Utility: Felhasználói program.

VGA, SVGA: (Super) Video Graphics Array. A PC-k szabványos grafikus megjelenítési formái. A VGA 640x480 pixeles felbontást tud adni 256 színben, az SVGA pedig 800x600-at vagy 1024x768-at 65536 vagy 16,7 millió színnel.



KÖVETKEZŐ CÍMLAPSZTORI

ZENÉ

AJÁNDÉK CD-VEL

ALL SAINTS, PULP, SHERYL CROW,
BRYAN ADAMS, STING, L L COOL J,
NANA, IRIGY HÓNALJMIRIGY és mások

ender.edge: ez minek akarunk jumpot?

A rocket jump

Saját tudunk adni nyolc

Üdv! Mielőtt belevágnánk a dolgok közepébe, két kiegészítést kell tennem az eddigiekkel kapcsolatban. Az egyik, hogy az id-szoftware nem vette meg a ReaperBot kiadói jogait, ez a Zed 98/2-ben, a Quake2 cikkben tévesen jelent meg. Valamint lehet, hogy nem volt egyértelmű az első Deathmatch rovatban, hogy ha az SV_AIM konzolparancs után 1-et írunk, akkor lő oda, ahova célkereszt mutat.

Mostani témánk a sokak által (még most is) misztikusnak gondolt rocket jump lesz. Ez nem jelent mást, minthogy az ugrástávolságunkat egy rakéta taláerejével többszörözzük meg. A jól megírt Quake engine-et dicséri, hogy az idsoft-os fiúk a program írásakor nem gondoltak erre, nem tervezték be, hogy ilyesmire is képesek lehetnek a játékosok. Ez nagyon sok új lehetőséget teremt, gondoljunk csak a már említett Zed 98/2-es CD-n lévő Quake done Quick demóra. Enélkül a mozgássorozat nélkül sokkal hosszabb ideig tartott volna a végigjátszás.

Rátérve a végrehajtásra, a rocket jump-ról elmondható, hogy csak akkor sikerül ideálisan, ha MINDEN lehetséges eszközzel törekszünk rá. Mivel a Quake fizikája más, mint a való világé, ez a következőket jelenti:

- Ha nemcsak felfelé akarunk közlekedni, akkor egy nagyon kicsi nekifutás szükséges.

- A nekifutás után a egérrel (mert megfelelően csak egérrel tudjuk ezt végrehajtani) nézzünk TELJESEN magunk elé.

- Nyomjuk le EGYSZERRE a lövés és az ugrás gombokat (természetesen már rakéta legyen a kezünkben...).

- Amilyen gyorsan csak tudunk, nézzünk fel újra. Ne teljesen előre, hanem körülbelül 10-20 fokkal feljebb a vízszintnél.

- Az egész művelet közben nyomjuk a az iránygombot (ami esetünkben az előre). Ugyanis a Quake-ben nemcsak a vízben, hanem a levegőben is tudunk úszni, ezzel is növeljük a távolságot, ahova eljuthatunk. Az előrenézésre is ezért volt szükség, hiszen mindig oda úszunk, ahova nézünk.

Ha a fentieket pontosan végrehajtottuk, akkor az indulási helytől a lehető legtovább jutunk el, amennyire az rocket jump-pal lehetséges. (Vigyázzunk a fejeveréssel, először lehetőleg sima terepen gyakoroljunk, például a dm3 pályán kint az udvaron. Az a legbiztosabb, ha indítottok egy single playert, majd a MAP DM3 parancsral ugrotok ide. Így be tudjátok kapcsolni a GOD módot, és mindenki kényekedvire, sebződés nélkül gyakorolhat.)

A dolgot természetesen lehet az igényekhez igazítani, ebben legnagyobb segítségünkre az van, hogy az egész rocket jump nem más, mint a levegőben való úszás. Tehát, ha egy adott helyre szeretnénk eljutni, akkor ne csak egyszerűen felnézünk, hanem pontosan oda célozzunk az egerünkkel, ahova menni akarunk (az előre gombot ne engedjük el!). Ha hídra szeretnénk felugrani, akkor ha a levegőben a hid fölé érünk,

engedjük el az előre gombot, és nézzünk le az egérrel. Ellenkező esetben túlugrunk a rópán, és ez heveny jelzőszerkezet-kombinálási rohamot válthat ki.

Akinek már mennek a fenti dolgok, az megpróbálkozhat a hátrafelé ugrással is. Ebben az esetben nem kell teljesen lenézni az egérrel, elég csak olyan 45 fokban szögben a talaj felé fordulni. Nem változtatva az egér pozícióján repülünk, arra vigyázva, hogy a hátrafele gombot folyamatosan nyomjuk. Egy apróság: lejtőn lefelé nem működik a dolog, csak nagyon kicsit tudunk elugrani (ez szintén a más fizikai jellemzőkből fakad).

Természetesen további cifrázásra is van lehetőség, ez az úgynevezett *grenade jump*. Itt arról van szó, hogy egy gránát eldobása után nekifutásból pont akkor érünk fölé, amikor robban. Pontosan ebben a pillanatban megnyomva az ugrás gombot szintén elég messzire el tudunk jutni. Ha ebben a pillanatban egy rocket jumpot is csinálunk, akkor kb. másfélszer olyan messzire jutunk, mint ha csak az egyiket (rj vagy gj) csinálnánk. Figyelem, a grenade jump-os rész szigorúan csak azoknak szól, akiknek a rocket jump már nagyon megy,

ender.edge: ez minek akarunk /dm2/

Helyezésért

Múlt havi számunkban sajnálatos nyomdahiiba került a Quakfény eredményeit összesítő táblázatunkba: a *Free for all* kategória győztese ACE/SDGN.

Ezúton is gratulálunk és elnézést kérünk a hibáért.

nem kell elkeseredni, ha elsőre (vagy esetleg századikra) nem fog sikerülni.

A sebzdés: ha mindent megfelelően csinálunk, akkor egy 200/100-as ember körülbelül 40 pánccél és 9 életerepontot veszít. Ugyanez pánccél nélkül 40-50 életerányi sebzést von maga után.

A dolgot meg lehet fejteni természetesen quad-dal is, de ezzel legyünk NAGYON óvatosok, csak akkor használjuk, ha muszáj, akkor is csak 200/100-on. Így egészen extrém eredményeket is elérhetünk, pl. a DM4-en ki tudunk ugrani a nagy lávából úgy, hogy felugrunk oda, ahol a quad-ot felszedtük. Ha ■ hídról ugrunk, akkor könnyen beverhetjük a fejünket a 2(!) emeleti plafonba (és az is sebez rajtunk egy keveset... Mókás, nem?).

Különösen a dm2 lehet nagy problémánk, hogy hogyan ugorjunk ki mély lávából, ha olyan sok az életeránk, hogy utána



tudnánk folytatni a harcot. Ebben a titok az, hogy nem a láva aljáról kell elrugaszkodniunk. Úszunk teljesen a veremnek ahhoz a falhoz, amerre ki akarunk ugrani. Nézzünk le, amennyire csak tudunk. Mivel a Quake-ben nem lehet 90 fokkal a föld felé fordulni, ezért ekkor nem lefelé, hanem a verem fala felé nézünk. Na, most kell rocket jumpolni... Azért nem árt a dolgot előtte egy kicsit GOD módban gyakorolni... Természetesen ■ így elméletben nagyon szép meg jó, a gondok akkor kezdődnek, amikor a fentieket megpróbáljuk ■ gyakorlatban is, társaink ellen hasznosítani. Ugyanis a teljes lenézés nem teljesen jön össze, vagy csak egy negyed centi hiányzik, hogy felugorjunk a kétszázas pánccélhoz. Hát igen, a rocket jump legnagyobb problémája az, hogy mi van, ha nem sikerül elsőre. Sebzdóttunk is, az dhított célt sem értük el, esetleg egy olyan helyre kezdődnek, ahova egyáltalán nem is akartunk. No igen, de itt is van a kínáló megoldás: trjünk egy bind-ot! Erre többféle megoldás is lehetséges, én a következőt használom:

bind "impulse 7; cl_pightspeed 9999; -lookdown; wait; -attack; -jump; wait; cl_pightspeed 700; -attack; -jump; -lookdown; -lookup; wait; wait; wait; wait; -lookup; cl_pightspeed 150"

Tehát: elővesszük a rakétavetőt; a fel-lenézés gyorsaságát nagyon felgyorsítjuk; lenézünk; lüvünk és ugrunk; abbahagyjuk a lövést; felnézünk, körülbelül előre; visszaállítjuk a fel-lenézés gyorsaságát.

Ez a bind élelemszerűen csak az előreugrásnál használható, hátrafele, mint írtam, más metódust kell követni. Szerencsére a hátastugrás sokkal könnyebb, az



valószínűleg menni fog bind nélkül is. Fel-sorolok néhány helyet, a deathmatch pályára koncentrálva, hogy a rocket jump hol használható nagyon előnyösen.

DM2

Annál a gombnál, amit a 200/200-hoz kell megnyomni, könnyen felugorhatunk, ezáltal nagymértékben lerövidítve az utat. Így attól sem kell félnünk, hogy valaki idő-közben elorozza a cuccot. Egy dologra kell csak vigyáznunk: nehogy Jézus fejében elakadjunk (komoly!). Gondolom, mondanom sem kell, hogy a quad is nagyon könnyen megszerezhető. A víz felől jöjjünk fel a lépcsőn, és a lépcső tetejéről ugorjunk.

DM3

Ideális hely a rocket + grenade jump gyakorlására az udvar, ahol a penta van. Álljunk merőlegesen az ablak alá, és nézzünk fel teljesen. Dobjunk fel egy gránátot, majd váltsunk rakétavetőre, és hátráljunk egy kicsit. Aztán előre, és egy rocket jump! Ha jól időztettünk, akkor be tudunk ugrani az ablakon. Szerintem ez ■ legideálisabb hely ennek gyakorlására, elég könnyű időzíteni a dolgokat. Mivel a gránát – elvileg – mindig ugyanazt az utat járja be, ezért negyedik-tötödik próbálkozással meg tudjuk tippelni, hogy mikor kell elindulnunk. A víz-nél előnyös lehet, ha a lenti hídról felugrunk a rámpára. NAGYON jól tud jönni, ha a kis udvarról fel tudunk jutni a quad-hoz vagy a láthatatlansághoz, nem kell mást tennünk, mint a kis dombocsáról elugrani, lehetőleg akkor, amikor pont a tetején vagyunk. A labirintusnál, ahol ■ +100-as élet-

erő van, nem kell körbemennünk, közvetlenül is feljuthatunk oda.

DM4

Itt szinte tobzódunk a lehetőségeken. Ravasz trükk, ha a 200-as pánccél felvétele után nem megyünk ki a teleporton, hanem felugrunk az átvezető rámpára, és onnan jövünk ki. Nagy meglepetések szoktak ebből adódni... Ha a +100/rakétavetés szabályban jelenünk meg, akkor nem kell elmennünk a teleportig, hanem a mély láva felett átvezető hídról odarepülhetünk a 100-as pánccélhoz és a hajszárhoz. Innen még egy ugrás (a pánccél nem felejtjük el felvenni!) és már fenn is vagyunk a 150/200-as szobába bevezető útton.

DM5

Szinte az egész pálya kétszintes, a rocket jump segítségével könnyen közlekedhetünk az egyes szintek között. Elég nagy probléma sajnos, hogy ehhez ■ támogatást mindössze egy darab 150-es pánccél nyújtja.

DM6

A hiedelmekkel ellentétben, ki lehet ugrani a hajszárhoz kamrájából. Ha oda megyünk, akkor elég nagy esélyünk van rá, hogy valaki kint vár a teleport végállomásánál. Egy könnyed ugrással kellemetlen percekét szerezhetünk neki... Egy valamire vigyázzunk: az ajtó nyitva legyen! Sok meccs múltott már a következő ugráson: ahogy szaladunk alulról, a rakétavető felől a piros pánccélhoz, ne menjünk körbe, esetleg előnyt adva ellenfelünknek, hanem elegetan repüljünk csak rá a pánccélra. Előtte nem árt egy rakétát elereszteni a fenti rámpára. Ha valakit eltalálunk, akkor úgy is jó, ha meg nem, akkor legalább megretten, és mi nyugodtan felmehetünk a pánccélhoz.

Ez természetesen nem az összes lehetőség, csak az általán legfontosabbakat tartottak. A következő ZED-ig gyakoroljatek!

ender.edge



Jani (G.)

Köszö a dícsérő szavakat.
Örülök, ha írókat valamikéte a
Diablo II-ről.
Ezen ne múljék...

Horváth Betti

Mi az a FAQ???

Frequently asked questions, azaz gyakran feltett kérdések. A FAQ file-okban előre megválaszolták a leggyakrabban felmerülő kérdéseket, ezért érdemes elolvasni.

A Quake 2-vel hogyan lehet felmenni az internetre, ugyanis nekem az IP címekre azt írja ki, hogy wrong...(Már a szinglit nagyon unom.)

Hivatalos magyar Quake 2 szerverről nem tudok, de a www.platenquake.com/ /servers címen találás leírást a külföldi szerverekről. Ezek között talán a legnépszerűbb a satan.idsoftware.com.

Előre is köszö.

Igazán nincs mit.

Szia majd még írok.

OK, akkor én is.

Zoli

Szerintem a legjobb játékokról részletesebben is írhatnátok. Pl: Total Annihilation, F22 ADF, Apache Longbow 2 stb.

Készülgetnek szorgalmasan a hosszabb cikkek, a következő számban (valószínűleg) pont egy Total Annihilation lesz, de előbb-utóbb a többire is sort keríhetünk.

Lehetne egy kicsivel több hardver hír. Foglalkozhatnátok például a 3D gyorsító kártyákkal.

Nem kezdek bele ismét abba a merengésbe, hogy az olvasódtóbar egy része több hardver hírt szeretne, a másik fele meg nem. Hardver hírek vannak és lesznek. 3D gyorsító kártyákról pedig már a márciusi és az áprilisi számban is olvashattok.

Leírhatnátok a játékok internetes címét.

Levelezés

Főszereplő: az olvasók és Zed

OK.

En azért nem szeretek egy cd-s újságot megrendelni, mert félek, hogy az újságban lévő cd-t eltörök a postások. Mit tudtok ennek érdekében tenni? Ha tudsz valamilyen biztosítást adni, akkor én is előfizetek a ZED-re!

A szerkesztőségbe bármikor (10 és este 6 között) bejöhetsz az újságodért. Cím: XI. Diószegi utca 39/c. 1. emelet 151.

A program tesztelőnek lehetnének e-mail címei. Ha valami kérdés felmerülne, akkor tudnánk nekik írni.

Az egyes cikkeknek a < cikkíró neve>@zed.hu-ra írhatok levelet, ahogy nekem a zed@zed.hu-ra.

Eddie bátyó

Hoppá! Nem vagy rokona véletlenül Zednek a Zb-ó?

De. Bár nagyon távoli.

Az újságkészítésbe zöldfülként fogtak bele, vagy vannak köztetek bizonyos mennyiségű tapasztalattal rendelkező személyek? Igaz, ami igaz, egy-két művésznél mintha ismerős lenne. Esetleg amolyan közös vállalkozásról lenne szó? Tulajdonképpen nem számít, csak érdekel.

Ahogy itt körbenézek, egy-két ember kivételével mindenkinek van több-kevesebb tapasztalata az újságírásban.

Aztán meg mit olvasok a levrovban? Kís Gettó újra rajzol? Téged is ő vetett papírra (mondom lemaradtam az első számról)?

Úgy bizony. Az újságban látható rajzok Gettó munkái.

Nagyon is egyet tudok érteni Geoffreyval: a közönség szomjazik a Művész alkotásaira!

Hűűű, ettől aztán hízik a mája.

Azzal már vitába szállnék, hogy a levelezést CoVboy bonyolította. Félreértés ne essék: az 576-ot mindig a levelezésnél kezdem (a Covat anno szintén), de ez egy másik újság. Különböző is, a hölgyeket jobban csipom, mint a tehénészlegetyket. Hiba, én már csak ilyen maradi vagyok.

Nos, kíváncsi vagyok, CoVboy: az Ő lapjában olvasható, engem meg itt. Téma lezárva.

Egy kissé személyes. Neked az AOE-ben nem szoktak időnként összeakadni a gyalogos egységeid? Én a hajamat szoktam tépni, amikor 4-5 phalanx nekiáll breakelni.

No de ettől eltekintve tényleg nem rossz a program.

Előfordul. Engem azzal tudnak felhúzni, amikor egy összekapcsolt csapatot leállítok egy helyre, de olyan messze állnak meg egymástól, mintha utálnák egymást. Csöppnyit sem érdekli őket, hogy szeretnék egy másik csapatot is melléjük állítani, és nem bánom, ha látom, hogy ki hova tartozik. De egyesével odébb lehet zovarni a kis katonákat, így aztán nem fosztam meg az AOE-t a Zed kedvence címtől.

Annyit még: epekedve várom, az újabb találkozást veled a 3. számban...

Remélem, nem okozott csalódást és sokat találkoznunk még, talán írsz is.

Balázs Péter

Valamit nem értek a kreditkártyával kapcsolatban, ez a levásárlás nem elég tiszta számomra. Ez 6589ft, tényleg ennyit lehet vásárolni? Mi van, ha ennyibe kerül egy program? Szó nélkül odaadják?

Ez a levásárlás úgy megy, hogy ha meg akarsz venni egy játékot, akkor nem a teljes árát kell kifizetni, hanem kevesebbet. És ha több játékot veszel, akkor többször kapsz kedvezményt, egészen addig, amíg az engedmények el nem érik a 6589 forintot.

Draven

Hi Z! (Most már maradok megszokásból ennél a becenévnél.) Én vagyok az megint. Az ifjú „művész”, aki beküldte nektek azt a draven imago-t.

Figyeltek? Az első visszaeső!

Visszatérve a múltkorii levelemhez... Most azért írom, mert egy szívességet szeretnék kérni. Azt a képet azért küldtem, hogy végre halljam (lássam) a véleményét egy emberkének, aki ért is a dolgokhoz és már elég sok íylesmit látott. A válaszod alapján gondoltam tetszett valamennyire, ezért megkérnélek rá, hogy jelentess meg vagy a levrovban, vagy akárhol a site-on címét, ami többek közt ilyen rajzokat tartalmaz. Előre is köszönöm. A site címe:

Ime. Sráco! Draven igen szép képeket rajzol, érdemes megnézni.

Gulyás Gábor

Örömmel olvastam, hogy van a ZED-re éves előfizetési akció. A problémám viszont

az, hogy ha postán külditek, akkor én nem fogom megkapni, nálunk még az ingyenes reklám újságok is eltűnnek a ládából. Ezért érdeklődöm, van-e olyan lehetőség, hogy előfizetek és érte megyek valahova?

Téged is várunk a szerkesztőségbe.

Pepe

Szerintem kár volna oldalakat pazarolni hardver hírekre. Ha csak egy dologra koncentrálni az ember, akkor az általában jobban sikerül. Tudom, hogy az olvasó ohajja számotokra parancs, de hidd el, maradtunk épp elegenden, akiknek csak egy szuper „gamés” magazin kell.

A vita folytatódik. Azért ezt a pár oldal hardvert remélem, megtűrik.

Az előfizetési akciót nem lehetne meghosszabbítani? Le vagyok gatyásodva!

Mély együttérzésem, de majd drukkolok Neked.

Visky Máté

Szia Zed. Az az igazság, hogy nem igazán tudom, hogyan szólítsalak, végül is te lány vagy én meg csávó :), szóval jó lenne majd a közeljövőben tisztázni.

Mondjuk szólítsál Zednek, az egyszerűség kedvéért.

A játékleírások elég jók és nagyon tetszenek és nem azért, mert ■ írta, hanem azért mert y és z is elmondja ■ véleményét így összetettebb képet kapunk. Szerintem lehetőséget kéne adni arra, hogy az olvasók is megírják a véleményüket egy játékról és az felkerülne a CD-re.

Az ötlet nem rossz, már mi is gondoltunk rá. A módszer a következő: ha meg akarod osztani másokkal egy játékról alkotott véleményed, azt írd meg, és az a következő CD-re felkerül.

A játékleírásokkal kapcsolatba: szép a gépigény leírás, de legalább még annyit tegyetek hozzá, hogy mennyi szabad hely kell, ez néha fontos lehet. Esetleg még a játékok kiadásának web címét is megadhatnátok. Ezen az apróságon már nem igazán múlik semmi.

OK. A többi ötletedet is elolvastam és továbbítom az illetékeseknek.

Hernád Tamás (Thomas)

Megvettem a második számotokat is. Nem csodálódtam a lapban, csak egy kis hibát követetek el a levrovban. Összecsere-

tétek a levelemet egy másik levéllel és most azt a levelet félmilezi becses nevem, de se baj ez még nem főbenjáró bűn.

Bocsi.

Remélem, berakjátok a levelemet a csomagba.

Egyelőre csak a levelezésbe.

Üdv a ZED szerkesztőségnek és ha bekerülök a levrovba, akkor üdv minden hű ZED olvasónak.

Plangár Levente (Liquid)

Magamról talán annyi elég, hogy Plangár Leventének hívnak, 27 éves vagyok és az utóbbi 7 évben sokat - legalábbis a barátom szerint - "kvarcolok" a monitor előtt...

Szegény lányka...

Ezt a korongot azért állítottam össze, mert talán sikerül néhány dologban a segítségetekre lennem, igaz, egyáltalán nem biztos, hogy szükségetek van rá.

Hogy mindenki értsen: Liquid egy CD-t küldött be, amit maga állított össze. Nagyon szép, színvonalas. Gratulálók.

Fliegaut Mihály, Budapest

Klasszikus zenét küldött nekünk. Dráven képeket. Mindkettőjüknek köszönet érte. Ha mások is vannak, akik első műveiket szeretnék a nagyvilág elé tárni, de nem tudják, hol, a számukra írhatnánk ki verseket, és a színvonalas alkotások helyét kaphatnának a ZED CD-n és/vagy a home page-en.

Szilágyi Zsolt, Felsőzsolca

Szerinted melyik az a hardver konfiguráció, amelyiken mindegyik játék maximális felbontásban fut és megfizethető?

A válasz több szempontból is nehéz. Ha nem is napról napra, de hétről hétre változik, hogy mi az a konfiguráció, amin ■ legújabb játékok is remekül futnak. És ez a gép biztos, hogy nem az, amit egy átlagos vásárló megfizethetőnek nevez.

gr. Zénó, Máté

Kipróbáltam a Tomb Raider II-ről küldött leírásodat és jó, így is meg lehet csinálni a pályát.

A többi pálya leírása viszont egész jó lett, egy-két láda sört kiutalhattok az elkövetőnek (ha nem szereti, akkor nem).

Nem hiszem, hogy nem szereti...

Damien Forrestal A pokol kapui (Doom) című könyvének második részét hajtom mindenütt. Ha tudsz segíteni, azt megköszönném.

Nekem meg pont az első rész nincs meg... Néha lehet látni utcai könyvárúknál (vagy ahogy egy ismerősöm nevezi: könyvbögreáradékban). Megkérdezheted a kiadónál is, hogy tudna-e segíteni. Én annyit tudok tenni, hogy ideírom: egy Doom 2 könyv kerestetik. Ha valakinek van, de nem kell neki, akkor szíjjon.

Zed
zed@zed.hu



Netböngésző

Érdekségeik az internetről

Kis hazánkban is napról-napra népszerűbb lesz az internet, vagy röviden csak a „net”. Egyre többen töltik éjszakaijukat a világhálón, hogy utána másnap begyulladt szemekkel hunyoroghassanak. Azoknak szeretnénk segíteni néhány érdekes hely bemutatásával, akik még csak most fedezik fel a hálózatot.

Ebben a számunkban sokat foglalkoztunk az Ultima sorozattal. Ennek a szeriának rengeteg rajongója van, akik még egy szervezetet is alapítottak (ennek a tömörülésnek jómagam is oszlopos tagja vagyok), Ultima Dragons néven. A csoport honlapján (<http://www.udic.org>) rengeteg érdekes dolgot találhatunk az különböző Ultima játékokhoz, többek között térképeket, leírásokat, segítségeket és még sok érdekes információt. Még két utolsó site-ot szeretnék ajánlani, az első a (<http://www.winter-rain.net/~micro/>) címen található.

ma játék zenéje található meg MIDI formátumban! Érdekes közülük csemegézni.

Aki még nem tette el magában teljesen a magyar foci, annak két site-ot szeretnék a figyelmébe ajánlani. Mindig tudtuk, milyen megerőtítő lehet az, ha le kell menni az utcára egy sportúságról, hogy megtudjuk a legfrissebb eredményeket. A hozzászóló hasonló net-örülteknek már el sem kell



hagyniuk a karosszéket, elég, ha felkeresik a Nemzeti Sport (<http://nsport.westel900.net/>) web-oldalát. Itt mindig az újság aktuális számát találhatjuk. Az sem elhanyagolható, hogy úgy éjjel körül már a másnapi kiadás olvasható!

A másik sport-site, a FIFA hivatalos honlapja (<http://www.fifa.com/index.html>). Ez egy gyönyörűen megtervezett web-oldal, ahol a legfrissebb, a labdarúgással kapcsolatos információk, hírek, ranglisták találhatóak. Egy jótanács! Ne nézzük meg a magyar válogatott helyzetét ezeken a ranglistákon ☹.

Akik nem most kezdték a számítógépezést, honem mondjuk úgy 10-12 évvel ezelőtt, azoknak a Spectrum név igen sokat jelent. Szerencsére a PC-n sem kell nélkülöz-

nunk kedvenc gépünket, elég ha ellátogatunk Ian ZX Spectrum oldalra (<http://www.comlab.ox.ac.uk/ouc/users/ian.collier/Spectrum/index.html>), ahol többek között



letölthetjük az emulátort és rengeteg - ha nem az összes - Spectrum programot. Az azt hiszem elég, hogy én, az őS-Spectrumos sem tudtam egy olyan játékot sem megnevezni, ami ne lett volna itt meg.

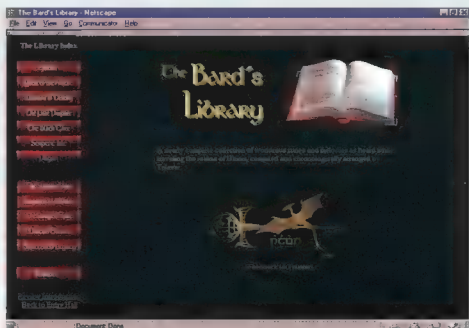
Aki szeretni az állatokat, annak figyelmébe ajánlom a bronxi állatkert honlapját (<http://www.bronxzoa.com>). Itt a különböző állatokról találhatunk képeket, információkat viselkedésükről, szokásaikról.

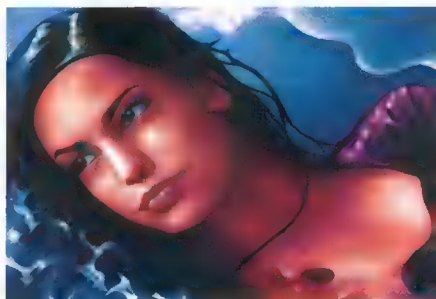
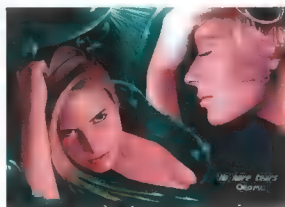
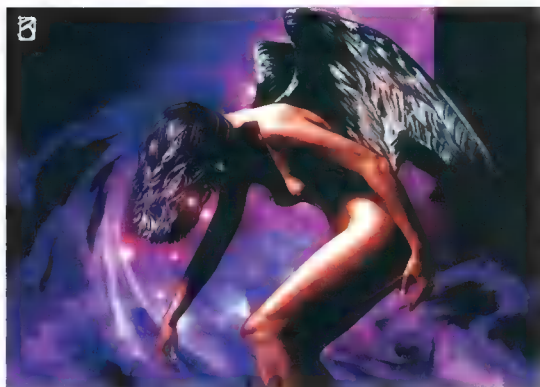
Végül egy olyan site-ot szeretnék bemutatni, amelynek ismerete minden Magic the Gathering játékos számára alapkövetelmény. A Magic Dojo-ban (<http://www.theddojo.com>) megtalálhatjuk a legfrissebb paklikat, versenyeredményeket, híreket. Külön figyelmet érdemel a „Decks to Beat” rész, amelyben az aktuális, versenydomináns paklik listáját lehet elolvasni (és utána kipróbálni).

Caris
(caris@zed.hu)

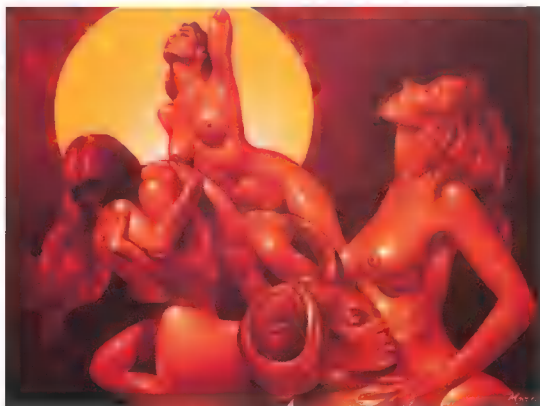


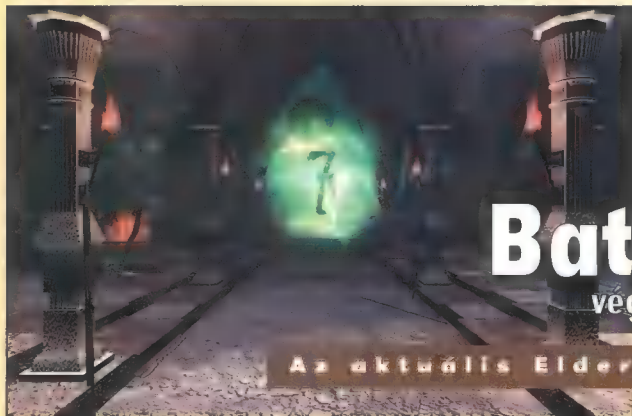
Itt sok-sok patch található az Ultimákhoz, többek között az Ultima 2. hibáját kijavító is. A másik egy igen érdekes hely, a Bard's Library (<http://www.surfing.net/ultima/bardidx.html>), ahol az eddigi összes Ulti-





69. oldal





Battlespire

végigjárás

Az aktuális Elder Scrolls kaland

a Bethesda Softworks eddig három gyermeket szült Tamriel birodalmába: az elsőt, a legidősebbet, Arenának nevezték el; a másodikat Daggerfallnak, a harmadikot, a legkisebbet pedig Battlespire-nek.

A legkisebb gyermek, Battlespire történetében heroikus mozgásterünk korlátozottabb, mint az elődökben volt: mindössze túl kell ennünk azt a kalamajkát, amit Jagar Tharn árulása okozott még az Arenában; ám most nem Tamriel-en, hanem attól messze-messze, a világegyetem daedrák uralta szögletében. A daedrák, pontosabban uraikkal eddig csak a legkitartóbb Arena és Daggerfall játékosok ismerkedhettek meg: ők testesítették meg az „idézheto démonok” kategóriáját, akikhez csak a legbefolyásosabb céha-gok fordulhattak.

Mi magunk, mint főszereplők elég hétköznapi céllal indulunk a Battlespire-ra, a történet központját jelentő harci bázisra. Itt képezi ki ugyanis a császári testőrség, az Árnyéklégiót, és mi szeretnénk elnyerni ezt a nyugdíjjal járó csatamágusi állást. Megérkezésünk után azonban újabb gond is a nyakunkba szakad: megkeresni eltűnt társunkat.

The Weal Gate

Ismerkedés

A start helyszínén láthatjuk azt a fényoszlopot, amin keresztül ideérkeztünk, azonkívül keletre egy hulladékos néhány hosszúfűlű szerzetet. A gyávaknak rossz hír: a visszautat egy különös mágikus pecsét zárja el, a Hekem betű, amit maga a Battlespire-ét legyőző tábornok és daedra herceg, Mehrunes Dagon hagyott hátra. Ennek megfelelően csak és kizárólag ő nyithatja fel. Dagon hercegről annyit kell tudni, hogy pályafutását még anno a Mortal Kombatin kezdte mint Goro, ám azóta nap mint nap okosabb lett, sőt még a bőre is visszanyerte egészségesen sárgás színét.

A visszautat lezáró pecsét csak egyike a tucatnyi azúrkék zárnak, amelyekkel elkövetkezendő utunk során találkozhatunk. Mind a daedra ABC egy-egy betűjének felelnek meg, s kinyitáshoz a megfelelő formájú kulcsaltalizmánnal kell rendelkezniük („sigil of entry”). Ez utóbbiakot első látásra könnyű összekeverni a – szintén a szörnyek elhullajtott zsákaiban található – státuszjelző talizmánokkal. Ezek mutatják, hogy az adott szörny melyik daedra új szolgáltatásban áll, de mi az álcázásuk kívül (főleg *verma*-nál) használatukkal egy-egy „*Etherealness*” varázslatot is magunkra lehetünk.

Első dolgunk ugyan társunk mihamarabb megtalálása lenne, de ezt csak a játék legvégén érhetjük el, miután Dagont legyőztük. Most egyelőre nem tehetünk mást, minthogy kijáratot keresünk erről a színről.

Hóromfajta lény állhatja utunkat. A *scamp* a jópofa, nagy fülű apróság, amelyet maximum megijeszthetünk, de túlságosan nem érdemes velük beszédbé elegyedni. A *vermai* erős ellenfél, és a beszélgetésekből is körülbelül csak annyit ér, hogy ha van rajtuk amulett, akkor jó esélyünk van személyi konfliktusaink diplomáciai rendezésére. Végül összetelálkozhatunk néhány *dremora* daedrával is, ők adják itt az intelligenciát. Távrolról elég veszélyesek, perze csak amíg futja varázslási erejükből.

A különféle tekercekből a következő szükséges információkhoz juthatunk a szinttel kapcsolatban: innen a Csillaggallya fog minket továbbvinni, de a működtetéséhez öt fogaskerékre lesz szükségünk, illetve előtte a Battlespire-t rögzítő öt mágikus horgonyt kell újra összekötnünk (induláskor ugyanis csak egy darab horgony van bekapcsolva, aminek elengedésével a játék egy alternatív véget ér).

A Csillaggalya az északi folyosó végén van (a térképen „A”), ahol még egy horgonyra is lehetünk, sőt, ha szemfülesek vagyunk, akkor az egyik fémszerkényt megérintve az itt rejtőző Clarentavious Valisious is kiszabadíthatjuk rejtékelyéről. Ez utóbbinak csak egy jelszó és egy

Tippek

A véghezvitel szempontjából szakas szerint leginkább pusztító erőkre lesz szükségünk (fizikai vagy mágikus), amit még az előző részeknél is jobban kifejezésre juttat a program, hiszen más képzettséget (*skill*) szinte nem is használhatunk (az ugrást és félreugrást kivéve).

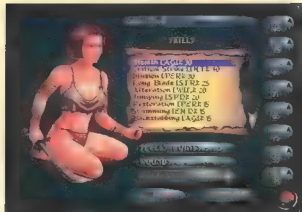
A tulajdonságok (*ability*) esetében azért a *personality*-nek haszna lehet, hiszen a szörnyek legnagyobb hányadát (a *Dark Seducere* és *vermai* kivételével) mindig meggyőzhetjük arról, hogy nélkülünk nem lenne teljes az életük.

Ha valaki azon tűnődik, hogy milyen varázslatokkal ajándékozta meg induló emberkáját, ajánljuk számára a *Cause Damage*, *Teleport*, *Detect Invisibility*, *Dispel Magic*, *Spell Reflection* mágikákat, amiken kívül hasznos lehet még a *Jumping*, *Monster Summoning*, *Haste* és *Strength* is.

használatos fadarab miatt van értelme, ám utóbbihoz még a szint főnökének, Met-hosnak a vállértjét és pecsétjét is el kell hoznunk. Itt található az öt fogaskerék eredeti helye, a nyitópánel is.

Ettől a járatról az óra járásával ellentétes irányba haladva a következő érdekességeket találhatjuk: van itt egy lávás rész („B”), ahol a továbbvezető ösvény le van zárva egy pecséssel; a hozzáfaló talizmánt a járat elején egy *scamp* zsákaiban megtalálhatjuk. A láva felett végigsétálva egy Rathine nevű dremora felkoncolásával kaphatjuk meg a *Pinion of Precession* nevű fogaskeretet.

A következő folyosóról három újabb ösvényre juthatunk, feltéve hogy megnyomjuk a déli, majd a keleti falon lévő gombokat a járdra kiemelkedéséhez. Találhatunk egy horgonyt is. A három új út közül az északi választva a szint főnökéhez, Met-hoshoz jutunk („C”). Ő a terem közepén lé-



vő, fallal körbezárt kúp tetején honol. A falakon belülre vagy egy óriási ugrással kerülhetünk be, vagy a nyugati fal mentén található lift segítségével a magasból eshetünk be a megfelelő helyre.

A methosi kúp teteje teleportként is funkcionál, ami az öreg varázsló lakhelyére is elvihet minket. Itt az öt irány közül a bezárt déli ajtót válasszuk, mire felteszi ■ program első „találós kérdését”. A választ rá Clarentavioustól tudhatunk meg. Itt lesz egy horgony és egy fogaskerék.

A délnyugati fályosós másik járatai közül mehetünk az alagsorba is, ahol a sárkány-parkolót találhatjuk („D”). Itt most éppen egy árva gyík sincs a garázsban, az egyiknek azonban a csontváza fehérik még a sötétben. Úgy a méreteit nézve talán nem is baj, hogy állatkert helyett csak paleontológiai múzeumot találunk. A lényeg, hogy itt van a harmadik fogaskerék is.

A fályosós délnyugati járatán átkerülünk a délkeleti fályosós termébe is, ahol a megtaláljuk az ajtót nyitó két gombot, de még az ötvezető előtt vizsgáljuk meg az elejtett scamek zsákoit, mert az egyikben a negyedik fogaskerékre lehelünk („E”).

A délkeleti fályosósán délre indulva először egy scampel és vermaival hemzsegő teremben találjuk magunkat, ahol a felsőbb szinten az egyik scampel van az utolsó fogaskerék („F”). Utána még két horgony-helyet is lehelünk („G”, „H”).



Az utolsó, északeleti főjáraton túl sok érdeket nem találhatunk, mindössze néhány dremorát és vermaikat. A fényszoplos teremben („I”) öt ajtót nyithatunk ki, de előbb meg kell találnunk a megfelelő sorrendet, tudniillik csak az első falat tudjuk kézzel nyitni. Ha megtaláltuk a keletre vivő utat, az úszó földdarabok között óvatosan és lassan mozogjunk, mert a súlyunkat érzelve mozognak fel és le. Északra haladva egy bejárat talizánt is találhatunk.

Ha mind az öt fogaskerék birtokunkban van, helyezzük őket ■ csillagpályához közeli irányítópanelre, majd kattintsunk a jármű ajtajára.

Caltiff

Az eltűnt úrránytű

Itt az eddigieken kívül a driderek helyi rokonoival, a félig pók, félig benzinkút külsejű *perthanokkal* ismerkedhetünk meg. Tevékenységünk egy elveszett kulcs öt részének megtalálásában fog kimerülni, amihez mellesleg néhány talizmánra is szükségünk lesz. Egyébként elég sok esetben előfordulhat, hogy az elveszett kulcs, ■ „voidguide” öt darabja helyett négygel is működik a szint végén található teleport. Más esetben mind az öt darab megtalálható, de abból egyet odaadnak az egyik daedra úrnak, s így négy résszel kell beérniük.

Mindenesetre a négy itteni klánt négy főnök vezeti: Zenaida a vermaikat, Rishaal a scampokat, Gatan a dremorákat, Wonszala pedig a ronda perthanokat. Mind-egyikük főnöke a csigasorvú Sumer Jabran.

Az „A” helyszínen a koporsó mögött található egy kapcsolót, aminek segítségével egy *Meht*-belépőre tehetünk szert, hálá Vorn nevű perthan barátunknak; így már bejuthatunk ■ dremora klán főnökéhez, Gatanashoz („B”). Ő az egyetlen, mindenféle kecmec nélkül feldarabolható főnök ezen a pályán, a többivel nem lesz ilyen könnyű dolgunk. Húzzuk meg a terem falán található kart, mire ■ túldoldalon felemelkedő fedél mögött találhatunk egy darabot a *voidguide*-ből.

A többi darab szinte mind az alagsorban található, ahova egy *Zyr*-rel lezárt teleporton keresztül juthatunk („C”). *Zyr*-kícsot csak egyféle módon tudunk szerezni: odaadjuk a teleport előtt álló, kislányra hasonlító Rishaal daedrának azt a kulcsrészt, amit még Gatanastól szedtünk el (később úgyis vissza tudjuk a scampjeitől szerezni).

Egyébként ha már az alagsorba jutotunk, akkor nincs módunk visszamenni a felszínre, úgyhogy célszerű ■ teleportvarázslatunkkal bebiztosítani magunkat.

Odalent az északi oldalról nyíló második folyosón keresztül bejuthatunk a scamp-barokba („J”), ahol az északeleti falon lévő kötőméből érintve a *voidguide* újabb darabja kerül napvilágra.

Ahhoz, hogy a perthanok urához, Wonszálához jusjunk, egy *Web* belépőre lesz szükségünk, amit a pecsét környékén lévő két alattalajától orozhatunk el („E”).

Wonszálától úgy szedhetjük ki a kulcs darabkját, ha önként eleget teszünk kívánságának: adjuk neki oda a daedrákra nagyon veszélyes fegyvert, a Malacoth áldotta Korbács (*scourge*) nevű buzogányt a megfelelő fegyverviselettel engedéllyel. A buzogány az „F” helyszínen, az alagsori fegyverraktárban található, eléréséhez kattintsunk a bejárat feletti buzogányra, mire kinyílik ■ kincset rejtő titkos fal. A hozzá va-



lő jelszót egy tekercs őrzi, amit ugyanezen a szinten a könyvtárban találhatunk meg. Ez ettől a teremtel számítva az első, dél felé nyíló folyosó végén van („G”), mellesleg itt található egy Tanchelm nevű dremora, akivel megalapozhatjuk a klánjuk segítségét. A környéken található még egy újabb kulcsdarab, még a *Web*-pecsét előtt egy barakkbeli dobozban („H”).

Nézzünk be az északi oldal kis termébe is (a nagy hallból nyílik, „I”-vel van jelölve). A jobboldali kofferben találhatunk egy *voidguide*-darabot. Az északi oldal nagyteremében magával Sumer Jabranral találkozhatsz, ám nála is fontosabb a nagyteremből keletre nyíló „ebédlőben”, az egyik asztalon található kulcsdarab. A nagyfőnök előtt van azonban az az eszék, ami működésbe hozza a következő szintre vezető kaput, csak éppen bele kell pakolgotunk a meglévő *voidguide*-részeket.

The Soul Cairn

Standard Nekropolisz

Elég egyszerű felépítésű pálya, szinte az egész az észak-dél tengely mentén épült. Nehézséget csak az okozhat, hogy a szörnyek egyik fajtáját, a *wraithmaneket* elég sokáig el kell viselnünk, mert nem tudjuk őket megsebesíteni (ők a csontváz alkotó szellemek). Vannak itt még csuklyás-zakóllas bűcsik is, a *mistmanek*, akik varázslataikon kívül óriási bölcsességeiket a fejükhöz vágják, főleg

ha beszélgetni akarunk velük. A *morphoid* leginkább egy narancssárga ördögre hasonlítanak, annyi különbséggel, hogy méretük a picitől az óriásig változik. Aztán vannak még itt *bonemane*k, a jó öreg csontvázak, akiket legkönnyebben tulajdoníthatunk pusztítóhatuk el.

Először a különféle talizmánokért kell szaladgálnunk, majd megtudakolni a kivezető utat. Van egy *Dht*-talizmán az „A”-val jelölt helyen, a *morphoid* zsebében, ■ felső szinten. Tovább északra csak a víz alatt jutunk, valamelyik oldalteremből. Az így elért helyszínen próbáljuk meg a *wraith*-manek útselei között felküzdeni magunkat a felsőbb szintre, ott megtekerni a *morphoid* melletti kereket, s az így előlított hídon északra továbbjutni. Egyébként a keréknél álló *morphoid* szárvtát is csavargassuk meg, mert hulláját átkutatva egy *Ayem*-talizmánra lelhetünk.

Tovább északra (északkeletre) egy csendes mólóhoz érkezünk („B”), ahol egy csónak ring a vízen, csak arra várva, hogy rákattintva beüljünk. Evezünk el a víz közepére, ott ugorjunk egy fejest („exit vehicle” gomb), és keressük meg a középben lévő bejáratot a barlangba (nyílás a víz alatt). Odabent kapjuk fel a tekercset, és a csónakba visszamoszós után mentsünk állást. A programból kilépve, majd az állást újra betöltve olvassuk el az írást (itt ugyan is apró programhiba folytán ki szokott fogyni...). Ezentúl már megölhetjük a *wraith*-maneket is, csak beszélgetni kell velük, és felhívni a figyelmüket a „From fifty Fathers...” kezdetű mondatára.

Hajókázzunk át a keleti mólóra is, itt találhatjuk Paxti Bittort, aki az első számú gyanúsított a Battlespire előrelépésében. Itt az alkalom, hogy elbeszélgessünk vele, vagy legalábbis ■ szellemével, ugyanis ő maga *wraith*-manné változott. Nem kell megjedni, ha eleinte úgy beszél velünk, mint egy valódi *wraith*, mert előbb-utóbb bekövetkezik a világos pillanata. Ha valaki végighallgatja a szöveget, kiderül, hogy tényleg áruló volt, ■ ráadásul még ostoba is, mert egy bizonyos Sirran Angada nevű földlakó jól átvette (utóbbiból majd a 6. pályán találkozhatunk). Egyébként ezen a mólón találhatók még egy levél a társunktól, illetve egy *Yodt*-belépő.



Visszatérve a nyugati mólóhoz szeressük meg a *Hekem*-belépőt („C”), majd keressük fel a nekropolisz egyetlen használható entitását, ■ kooperatív *Ideal* Mastert, másnéven *gem vampire*-t. Ő a legészakibb teremben található („D”), és elmondja, hogy a továbbjutáshoz kell három kerek rúd. Ezek a mennyezettartó oszlopokat díszítő szögletes rudak között találhatók, helyszínenként egy-egy(E, F és G-vél vannak jelölve a térképen).

Végül a „G” helyszínnél menjünk le ■ lifttel, és eljutunk a Szeretet Kápolnájába. Itt húzzuk meg a két „fa” tövében lévő kart, majd ■ tőba csobbanva teleportáljunk föl ■ tetőre. Helyezzük a három rudat az asztalba, és már ki is nyithatjuk ■ Smaragd Kapukat. Mondjuk neki uticélunk nevét (lásd jelszavak), mutassuk fel neki az utazási kedvezményre jogosító igazolványunkat, és rípsz-ropsz, a negyedik szinten vagyunk, immár távol az elfoglalt harci bázistól.

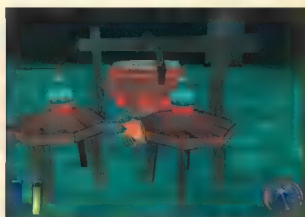
Shade Perilous

Külföldön

Eddig tartott utunk a Battlespire-on, most küldetésünk végett továbbmentünk az univerzum nagyon hasonló zugainak egyikébe, a Veszélyes Árnyba, ami valójában már nem is Dagon nagyról bírdomla. Ez Dagon vetélytársához, az Éj Őrnőjéhez tartozik, akinek becsületes(?) neve Nocturnal. Persze ■ lényeken csak annyit változtat, hogy ■ daedrák nagyobb megosztottsága miatt relatíve több harcot tudunk így elkerülni (nem csak ■ klánjuk különbözik, hanem az uralkodójuk is).

A már ismert dremorákon kívül fagy- és tűzharcosokkal is találkozhatunk. Ők Dagon nagyról szolgálják, akik a vidéket Battlespire elfoglalásának előkészítésére vették igénybe – az eredeti elképzelés szerint ideiglenes jelleggel. Az itt található *seducerek* Nocturnal szolgái, közülük azonban néhányan áruló esküt tettek Dagon mellett. A hűségük legjavát a négykezű herceg saját terveinek megfelelően átalakította; belőlük lett ■ *dark seducerek* (szörnyas nénik tangában).

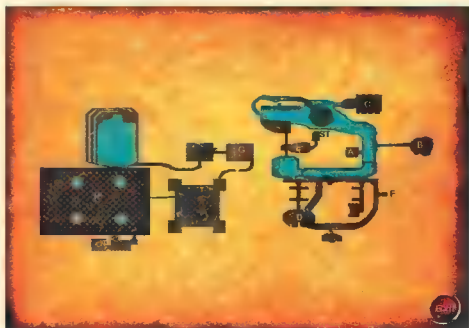
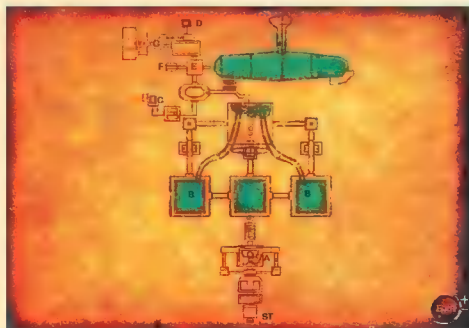
A politikai helyzet rövid ábrázolása szükséges a megosztottság kihasználására: a fagyharcosok Xiviloi Moath emberei, a tűzharcosok Faydra Shardaie, és természetesen minden kázkatoná utálja a másik fajtát. Azonban a két úr között fennálló egyezség értelmében nem támadhatnak egymásra, és itt a mi nagy lehetőségünk: a legtöbb harcost meg lehet győzni arról, hogy mi az ő oldalán állunk, csak kiáltunk ura/úrnoje nevét. Ezután már szóba állnak velünk, és beethetjük, hogy mi, mint akit nem köt semmiféle egyezmény, segíteni fogjuk az ő



ügyét. Egyébként mindkét daedra hadnagy saját szakállára szeretné megtartani ezt a Nocturnal-tartományt, pedig Dagon terveiben ez nem igazán szerepel.

Itt lép be a dremorák ura, Imago Storm, aki a játéknak a legnagyobb szövetségeseink lehet. Ő éppen nem nézi jó szemmel a tartomány megtartását, jelenleg még azzal indokolva, hogy Dagon nagyról nem így tervezte. Segíteni fog a jogos Nocturnal-uralom visszaállításában, és egyben továbblépésünkhöz is hozzájárul, csak álljunk le beszélgetni az első utunkba kerülő dremorával.

A rendszer visszaállításához meg kell keresnünk az eltűnt Nocturnal-hadnagyot,



Jelszavak

A történettől elkülönítve adjuk meg a játékból előforduló jelszavakat és találós kérdésekre a válaszokat, hátha valaki maga szeretne a megoldásra rájönni, és emiatt a véletlenül előlasolt megfejtésekkel megfosztanánk az örömtől.

„Armor bright”: TEETH
„As the Ox Turns in Plowing”: BOUST-ROPHEDON

„By what right would you pass here?": THE GERENT OF DAGON RULES HERE

„I rise above the roofs below”: BELL TOWER

„Identify Yourself”: LEHMEKWEH
„Loadbearer, Warrior”: HORSE

„Never watched by daylight”: DUSK

„Say your destination. Speak and be certain, for error is fatal.”: SHADE PERILOUS

„So dark, dirty, cold this place”: GRAVE
„Some live in me, some live on”: TREE

„The gift your mother gives you”: LIFE

„We say some things improve with death”: PIG

„What was the sight my eyes were giving”: A SHIP

„Who makes it neither needs nor wants it”: COFFIN

Ájtó a 4. szint (Shade Perilous) végén: djemekweh

Egyéb: eltrut koom; jaeger

Jaciel Morgant. Hozzá a legegyszerűbben úgy juthatunk el, ha előbb megkeressük kedvenc alattvalóját: a starttól amíg csak lehet, délre megyünk, egészen egy bezárt rácsig. Ezt a következő falı meleyedésben lévő lánc nyitja, de délebbre menve szükséges lesz még egy jelszóra is a bejutáshoz (ezt a lánc utáni délre nyíló folyosón találhatjuk meg, amihez egy *Jeht*-belépő is kell). Odabent („D”) Dayamira vár ránk, és rövidre vágja a teendőinket.

Mindenek előtt szerezzük meg az *Ekem*-belépőt az „A” helyszínről. Most már indulhatunk keresni a három, egyelőre elérhető kapcsolót. Az egyik Dayamira szobájában található, az asztal alatt (az asztal széthúzásához az egyik, déli falon lévő kardot kell bizergálnunk), a másik a „C” helyszínen, sok *seducer* társaságában, az emelvény mögött. A harmadikat egy víz alatt nyíló barlangban találhatjuk, ahol a tűzharcos halottstén van egy *Jeht*-belépőt is.

Menjünk az alsóbb szintekre vivő teleporthoz („F”), és odalent szerezzük be a *Quam*-belépőt („G”, egy *dremora* adja), hogy be tudjunk menni a nagyterembe.

A nagyteremben („H”) menjünk a felsőbb szintre, és állítsuk be az egyes sarki platónál a „Book of the Wheels of Heaven”-ben található kódokat (segít a játékhöz adott kézikönyv a jelek beazonosításához). Ha beállítottuk mind a négyet, hozzáférhetünk a nagyterem közepén lévő oszlophoz, amin mind a négy kerek tekerjük meg, kinyitva a délkeleti sarokban lévő kaput.

Emögött találhatjuk meg a negyedik kapcsolót, aminek segítségével már átjuthatunk a rácsokon, egészen Jacieléig. A tétphetőjű folyódy azonban annyira melankolikus, hogy nem lehet vele szót érteni. Ebben csak Dayamira segíthet (vissza hozzá). Elbeszélgetve vele világossá válik, hogy az egyetlen megoldás, ha a lány öngyilkos lesz, kiráncigálva így úrnőjét a kedélytelen állapotából. Rajtunk ne múljon...

Jacielit is kell egy kicsit győzködni, de ha nagyon ügyesek voltunk, még azt is elérhetjük, hogy segíteni fog majd Dagon nagyúr ellen.

A kijutáshoz a foghíjas járdákon kell keresztülfutnunk, északra, aktiválni egy lóngoló kék fállyót, majd átugrani az északeleti sarokban lévő teleporthoz. Itt a megfelelő jelszót használva végül is a kivezető kapuhoz jutunk. Előtte beszélgethetünk az utolsó hagyományos *dremorával*, aki elmondja, hogy társunkat Dagon elfogta, és hamarosan megkapjuk a tiszteletjegyet a nagy nádászatra – sajnos a vadak szektorába...

Chimere of Desolation

A múlandó vadászmezők

Itt főfeladatunk, hogy a továbbjutáshoz szükséges hat kulcsot bezzsebeljük. A gond ott van, hogy a hatodikot a fővadász, Egahirn megtartotta, megszegve a nagy vadászat szabályait. A vadászat szabályai azonban arról is szólnak, hogy a vad, azaz mi, nem tudjuk a vadászokat megsebesíteni, másrészt meg a vadászok egy ütésbe belehalunk. Szerencsére a vadászok az ölés örömet mindig meghagyják a főnöknek, s ezért minket maximum eszméletlenül vernek, majd bevárják a mestert. A vadász *hernéken* kívül találhatunk még egy halom tűt és fagyharcost is, akik hagyományos módon kivégezhetőek (bár némelyikük – a szabályt szintén megszegve – egyenes ölési szándékkal közelít felénk, de ha erről valamelyiküktől kicsalunk egy vallomást, utána barmarthatjuk őket a Vadászatot felügyelő *dark seducer*nél).

Feladatunk elvégzéséhez előbb keressük meg a sziget közepén lévő öregembert, aki kicsit már messzebbre agyú a kellenél. Legyünk hát vele a szokásosnál is türelmesebbek: *I'm human...; I come from...; OK...; A spoon... Ezután megint beszélni vele: CAT...; What kind of...; Majd ismét: Children...; No...; I repeat...; There was no...; Why did you...*

Az ő sztorijából derül ki tennivalónk: először megszerezni az általa elrejtett páncélzat öt részét, majd ezt felöltve elmehetünk az Ártatlan Vad Kápolnájába (smaragd épület, „F”) a *Keserű Kegyelem Dárdáját* tartalmazó láddáig (a kápolna északeleti sarkában lesz). A ládát az öreg hatástalanítja, s ha ezután találkozunk egy vadással, e ládászt használva végre maradandó kárt is tehetünk bennük.

Cheat

Jedi Knight

Az ötödik pályán, ahogy beértünk a városba, menjünk be a szemben lévő épületbe. Fel a lépcsőn, majd le a hátsón. Innen már rohannunk kell, használjunk *Force speedet*. Egy hidat fogunk látni, amin éppen egy nő halad át. Forduljunk meg és menjünk be azon az ajtón, amit az imént nyitott ki. Ha nagyon gyorsak vagyunk, sikerül beszaladni, mielőtt végleg bezárulna. Egy kis szobába jutunk, ahol egy régi jó ismerőssel találkozunk: ez Max, a nyuszi a Sam & Max-ból!



Menjünk közel hozzá, és nyomjunk Space-t, így az ő szemszögéből láthatjuk a játékat. Vagy egyszerűen csak érintsük meg, és nyissuk ki a szoba ajtaját – ezután mindenható követni fog minket! Bátorabb esetleg megpróbálhatjuk lelteni a tapsifülest, annyit elárlunk, nem lesz sok sikerélményünk...

Shadow Warrior

Nyomjuk meg a T-t, majd gépeljük be: SWTRIX. Vegyük kézbe a rakétavetőt, és...





A páncélat megszerzéséhez ez legyen utunk: menjünk a katakombákba („A”), itt az egyik ellenfelünk zsákjából emeljük ki a *Vehk*-belépőt (ez kell a kápolnába), majd keressük meg az északeleti sarkban lévő kesztyűt (*Gauntlet of Savior's Hide*).

A lábórt a szélmalomnál van („B”); a mellvért a storthelynél, a móla alatt a vízben. A csizmákat a „C” helyszínen lévő víz-sés mögé beúszva találjuk meg.

A másik két darabhoz át kell jutnunk az eddig el nem érhető Granvellusa városába („D”), amit a legegyszerűbben úgy tehetünk meg, ha belelülünk az „E” helyszínen található légbalonba, és a *move up/down* gombokat is használna leszállunk a főtérre. Belülről már leereszthetjük a hidat, mert a lufi hamarosan úgyis elszáll. A hiányzó vállért a Sós Hordó nevű kocsmában aszálódik, az emeleten. Akinek még nem fejlődtek ki a kocsmák megtalálásához szükséges természetes ösztönei, annak annyi segítséget adunk, hogy a város déli oldalán találhatók. Az utolsó darabot – a sisakot – a várost körülvevő falon kívül vehetjük birtokba.

A páncélat begyűjtése közben gondoskodhatunk már a kulcsok összeszedéséről is. Ezek helyszíne a következő: egy a smaragdépületben („F”), egy a sziget északnyugati csücskében lévő templom-felületén, egy a vízestől nem messze lévő épület felső szintjén („G”), Az erdőben („H”) a közepén lévő kerek kőamb alatt van a kulcs; a kőamb felemeléséhez az erdő mind a négy tornyában található kapcsolót kell biználni. Az ötödik kulcsot az „I” helyszínen, fent találhatjuk. A hatodikat Granvellusa városában, a nyugati, L alakú épület tetején lévő vadvészterménél, akit immár mi ölhetünk meg. Ennél a fickónál van egy

talizmán-belépő a nagy sziget délnyugati csücskében lévő város templomtornyába, ahol egy harangkötelet meghúzza sok érdekes dolog történhet. Ezután csak Granvellusa szarvas templomának ajtaját kell megetetni a hat kulccsal, s odabent felülről ráugrani a félhold alakú gerendára. Ismét közelebb jutottunk a végső pályához.

HAVAK TWIMMEL

Daedra választások előtt

Itt minden nagyon egyszerű: a várba bejutáshoz kattintsunk az egyik kint álló fára, ami betörő a kaput. Odabent a keleti és nyugati kaput egy lifttel elérhető két gombbal nyithatjuk ki (középen). Ahhoz, hogy Imago Stormmal beszélhessünk, az északi kaput válasszuk; előbb a dobokat kell püfölni, majd a belső ajtó mellett található fadobozra kattintsunk.

Imago várán belül a számunkra fontos liftet egy pécsett zárja le, de ne aggódjunk, nem lesz szükség talizmánra. Bár a másik három lift csak a második szintre visz föl, de ez is elég. Odafent keressük meg a keleti falon azt a kapcsolót, ami a bezárt felvonót a legfelső emeletre viszi. Igaz, hogy nem áll meg a másodikon, de nem lesz túl nehéz menet közben beugrani. Odafent Imago úrral kifejezetten érdemes kedvesen elbeszélgetni: „I beg...”, szabad kérdés-kérdések, „Very much...” (ha már van ilyen válasz). Úgyes szövegragok hatására három idezési nevet (*neonymic*) kapunk, amivel tulajdonosaikat elküldhetjük a már jól ismert „Feledésbe” (ez kb. a pokolnak felel meg a daedraknál). Kettő a két, ezen a szinten lakó hadnagyé, a harmadikat pedig maga Mehrunes Dagon nagyúr szeretné a legkevésbé hallani. Ezen kívül ad még egy kulcsot is, ami a herceg vadászházához fog minket elvezetni, feltéve, hogy a két hadnagytól is megszerezzük a náluk lévő példányokat. A kulcsok megszerzéséhez mindegyik főnöknel mondjuk meg nekik a nevüket, így számúvve őket, vagy használjuk ki az egyiket a másik ellen, azt hazudva, hogy riválisa adta meg a *neonymic*-et, és ekkor hálából adják majd oda a cuccot.

A nyugati szárny Faydra Shardaihoz vezet, akinek semmiképp se esküdünk a szol-

gátára. Ahhoz, hogy őt elérjük, néhány belépő-talizmánra lesz szükségünk. Így az „A”-val jelölt teleportnál először a keletit válasszuk, és szedjük el az ott található szörnyektől a kétéle kulcsot (*Payem* és *Cess*). Ezután lépünk csak a Faydrahoz vezető déli teleport-törkébe.

Keletré haladva mindenféle akadály nélkül érhetjük el Xivial Moath urat, az ő termében van a *Tayem*-belépő. Ezzel a talizmánnal már elérhető a délre lévő Sirron Angada, az egyik fő áruló.

Ha mind a három kulcs a hátizsáékunkban zörög, fussunk vissza Imago úrhoz, és pakoljuk őket be a tróntól nem messze lévő zöld lámpásba. Ezután a teleportot feltöltött; mi pedig rá- és lélephatunk.

Dagon vadászháza

Íme az utolsó pálya. Fő feladatunk megszerezni a Dagon száműzését elősegítő kárdat, a „*Moon Reiver*”-t, amihez a startnál található, két sziklával alátámasztott fát kell megdöntetnünk (kattintsunk rá). Így átjuthatunk az eddig különálló szigetre. Ha a kard nálunk van, akkor csak menjünk végig a felhőzött hídig. Itt adjuk meg a jelszót (seduce) és daedra lord hulláknál találhatók). Átjutva, kikkellünk a ballisztán lévő karra, és már be is jutottunk Dagon nagyur vadászházának „előkertjébe”. Itt csak fel kell mennünk a tetőre, és közben megszerzeni az elhullt ellenfelektől a *Lyr*-belépőt.

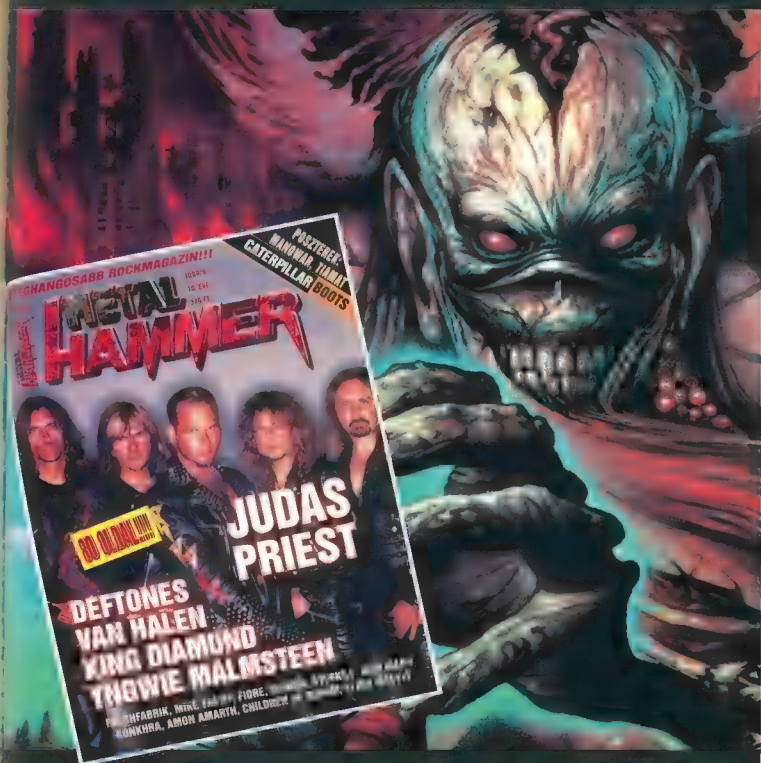
Bent a házban további mászárlások tömege vár ránk, és két újabb talizmán is gazdagabbak lehetünk: a *Nehttel* és a *Sehttel*. Cél a legfelső szintre vivő lift. Odafent a terep megfizetése után kattintsunk rá a jobb oldali kék gömbre, mire megnyílik a közvetlenül Dagonhoz vezető teleport. Mielőtt belépünk, öltösk megunkra a teljes készlet „*Savior's Hide*”-ot, és tegyük a kezünkbe a kárdat. Ha esetleg a fényoszlop nem akarna megjelenni, akkor nagyon egyszerű dologunk van: szerezzük be a Battle-spire Patch 1.5-öt... A könnyed csevegés előtt álljunk támadási közelebe a főgonoszhoz, majd beszélgessünk vele. Utána már csak egy dologunk maradt: a lehető leggyorsabban támadjunk neki a karddal, különben mi halunk meg.

HáPi



A LEGHANGOSABB ROCKMAGAZIN!!!

METAL HAMMER



HAMMER ZENEBARLANG

**MINDEN AMI ROCK!
CD, MC, T-SHIRT**

• CD-K ÉS MŰSOROS

KÁZETTÁK

• ÚJJDONSAGOK, HITKASZON

IMPORT CD-K

• ELŐJEGYZÉS, RENDELÉS

• HASZNÁLT CD-K

ADÁS-VÉTELE

• METAL HAMMER

RÉGI SZÁMOK ÉS ÉGYED

ROCK KIADVÁNYOK

(PL. TANKCSAPDA KÖNYV)

ÉS SOK MINDEI MÁR.

1114 Budapest, Villányi út 10.

ÉD 10-18 óra

Móricz Zsigmond kúrtértől

Nyitva:

Hétköznap: 12-18 óráig

Szombaton: 10-14 óráig

Telefon: 06-1-301-4904

**A LEGHANGOSABB
ZENEBARLANG!!!**

A 103. SZÁM EXKLUZÍV INTERJÚI:

**JUDAS PRIEST, VAN HALEN, DEFTONES, P.MOBIL, VENOM,
KING DIAMOND, OVERKILL, FRESHFABRIK, BLIND MYSELF,
YNGWIE MALMSTEEN**

Incubation

Segítség a kolónia evakuálásához



Ellenfelek

Szerencsére meglehetősen sok ellenséges Scay'Ger-rel lesz dolgunk. Ha már a helyszínek nem túl változatosak, kárpótálásul ez (is) teszi izgalmassá a játékmenetet. Minden ellenfél elpusztítása más-más taktikát igényel, mivel az ő tulajdonságai is elég széles skálán mozognak. Viszont a stratégiájuk meglehetősen egysíkú: mindig nekiesnek a legközelebb álló emberünknek, közben nem néznek se jobbra, se balra, csak ölni akarnak. Így is elég nehéz a játék, mi lenne, ha még intelligens szörnyek jönnének, akik mondjuk kerülgetik az aknákat, figyelik fegyvereink látóvonalát stb. Gondolom az sem volt utolsó szempont a készítőknél, hogy így megszabadultak egy mesterséges intelligencia megírásának bonyolult feladatától. Talán a következő részben – ha lesz.

Ray'Ther: Mezei harcos, nincs távolsági fegyvere, viszont gyors. A játék elején, amíg nincs erős fegyverünk és páncélzatunk, megizzaszthat, de később már arra sem érdemes, hogy belerúgjunk, nemhogy még löszert is pazaroljunk rá. Új ember tuningolására viszont kiválóan megfelel. Legjobb taktika védekező móddal irtani őket, mert akkor közel jön és jobb találati aránnyal lehetjük szét őket (vagy tömegpusztító fegyverekkel – lángszóró és aknavető).

Gore'Ther: Szintén előlharcos, csak éppen előlrel sebezhetetlen. Ha van hely a kimanőverezésére, akkor nincs probléma, de szűk helyen csak a futás segíthet (esetleg néhány elődobált akna).



Cy'Coo: Egy helyben álló tüzérség. Mindig olyan helyre lő, ahol az előző körben állt emberünk, vagyis, ha mindig mozgunk, akkor nem talál el. Vigyázzunk, hogy másik emberrel se csukott állapotban védik a páncéllemezeit.



Squee'Goo: Az első lövdözős. A kezdeti időkben vigyázni kell vele, mert két lövése könnyen a páncélzatlan embereink végét jelentheti. Ha csak néhány golyót éresztünk belé, akkor a feje tovább él Squee'Ther néven, és nagyokat harapva próbálja megkeseríteni életünket.

Ray'Coo: Ez is távolsági fegyverrel van felszerelve. Néha ugrik egy nagyot, mint ha Jetpack-je lenne, de nem különösebben veszélyes.

Ee'Ther: Kellemetlen meglepetést okozhatnak, ha nem vesszük észre őket. Ugyanis majdnem teljesen láthatatlannak és ha nem figyelünk, könnyen a közelünkbe férkőzhetnek. Ekkor igen nagyokat karmoloznak. Rádásul még regenerálódnak is, vagyis ha egy körön belül nem irtjuk őket le, akkor a következőben kezdhették előlrel.



Dec'Ther: Kis pókszerű lények. Esméletlen gyorsak és ha odaérnék egy ember mellé, akkor annak az ürgének lóttek, mert mérgező felhőt eresztenek magukból, ami ellen nem véd a páncél. Szerencsére viszont gyengék, mint a tavaszi szellő.

Norc'Yn: A két inkubáló csó nevű, amit a fészekben találunk. Lődöz, és rádásul

a A ZED 98/1. számában már olvashattatok az Incubation-ról, de az inkább a játék külső ismertetőjegyeiről szólt. Mivel rengetegen kértetek részletesebb információkat a játékról, a mostani cikk egy óriási tippalmaz lesz, amiből meg tudhatjátok, hogyan érdemes ezt játszani. Lesz szó a különböző fegyverekről, ellenfelekről, amelyek változatossága teszi igazán nagyvá a játékot; a nehezebb pályákhoz adok egy kis segítséget és végül ott a elmaradhatatlan tippzón. Nem is foglalom tovább a helyet, inkább vágyunk bele.

G-Police

A főmenüben írhatjuk be a kódokat: BENIHILL - „Benny Hill”-autók jelennek meg DOOBIES - Végtelen pojs

MRTICKY - Végtelen fegyver

Saintkódok:

1 MADGAV	7 SAEGGY	13 ANDYMACH
2 DOLMAN	8 MAZMAN	14 YERMAN
3 SONAGAV	9 DAZMAN	15 OLIEB
4 ACEDUF	10 DELUCS	16 THEYOLK
5 JOJOGUN	11 ANDOOOO	17 TONYMASH
6 WENSKI	12 KIMBCHS	18 ANDYCROW

19 BIONIC

20 TSLATER

21 IAINHTOD

22 JONRITZ

23 CLAREC

24 STEVEBOT

25 ANGUSF

26 EUANLEC

27 EDIRF

28 STUBOMB

29 THONBOY

30 JIMMAC

31 PUGGER

32 ROSSCO

33 CAKEBOY

34 NIKNAK

35 SAGLORD

Reptile stb.) választjuk ki, és lenyomva tartjuk a „hátra” „alsó ütés” és „felső ütés” gombokat a játék kezdetéig, „kaméleon módban” játszhatunk.

Conquest lintr

A főj kiválasztása után gépeljük be a kódokat a Difficulty Selection Screen-en a magasabb szintre ugráshoz

Szint

Kód

5

KICKS BUTT

10

TRIFFIDS

15

JUPITER

Szint

Kód

20

BIG GREEN MONSTER

25

H G WELLS

30

TRIPOD

Marvel Komandi Trilogia

A karakter-kiválasztó képernyőn válasszuk ki Sonya-t, és nyomjuk meg a „fel” és „start” gombokat, így mi választjuk ki, a játék melyik színhelyén akarunk küzdeni. Ugyanezen a képernyőn, ha valamelyik ninjao-t (Scorpion,

Pályák

És most következzen néhány tipp az egyes pályákhoz. Természetesen nem mindegyikhez, hiszen ahol csak menni kell előre és látni, ott nem sokat tudok mondani. Inkább azokat a pályákat vettem górcső alá, ahol kitöltöbbit kell a megoldáshoz gondolkodni.

2. pálya: Enter Another Hall

Nem nehéz pálya, ha az ember rájön a titkára. A harmadik ajtó előtt ne várjunk sokáig. Ha kinyitjuk, akkor nyílik ki két szelőláznyílás is, amiken áradni fognak kifelé a Scay/Gecek, de nem kell megijedni, mert csak addig jönnek, ameddig be nem megyünk az utolsó szobába, utána szép las-



son elapadnak. Ha beküldünk valakit, akkor mindig állítsunk be mögé egy másik embert védekező módban, hogy végezzen az ellenséggel.

5. pálya: Enter the Power Station

Itt lesz egy kis gondunk a Gore/Ther-ekkel, tudniillik ők azok, akiket csak hátulról lehet leszedni. Az első három könnyen leküzdhető, csak mögójük kell küldeni az embereket a liftek és akkor pont a hátukat mutatják. Miután átkeltünk a szakadék felett, akkor kezdődnek az igazi problémák, mert szűk a hely a manőverezéshez, vagyis nem lehet az ellenfelek mögé kerülni. Ezért azt csináljuk, hogy csak egy embert küld-



jünk át, a többit a liften vigyük vissza. Az átküldött emberrel csalogassunk vissza egy Gore/Ther-t a lifthez, a csapatunk másik részét küldjük be mögé, lökjük le, majd újra vonjuk őket vissza és mehetünk a következő áldozatért. Egyszerre mindig csak egy ellenféllel foglalkozzunk.

7. pálya: Escort Dr. Reich

A pálya legelején hagyjunk legalább két embert a liften, a maradékkal álljunk a mellette lévő platformra. Ez utóbbiak ne legyenek négyenél többen (tudniillik nyolc helyünk van és minden körben mozogni kell, hogy a fentről lövöldöző Cy/Coo-k ne találjanak el), és nem árt ha van közöttük egy Flame Thrower-es is. Érdemes még az első körben elküldeni a liftet, mert nagyban megkönnyíti a későbbi életünket, ha a Gore/Ther-ek nem jönnek közelebb. Ekkor kell lángszórós ember a négy Ray/Ther leküzdésére. Ezek után nincs sok probléma, csak



arra figyeljünk, hogy mindig mozogjunk és soha ne legyen senki olyan pozícióban, ahol az előző körben állt valaki. A Cy/Coo-k közelről, védekező móddal lehet lelőni.

9. pálya: Way to the Fort

Az aknaszedéssel nem lehet különösebb probléma, csak arra kell figyelni, hogy nehogy túl széles ösvényt vágjunk, mert akkor a mögöttünk érkező Gore/Ther-k nem akadnak meg bennük. Ha ügyesen csináljuk, akkor felrobbannak, egyébként kellemetlen percekert szerezhetnek. Az igazi probléma ott kezdődik, amikor be akarunk menni a flak-hoz és négy Squee/Goo vár bent. Amelyik külön áll, azt a beugromlövőkigrom módszerrel könnyen le lehet szedni. A másik háromnál is lehet ezt használni, de van egy sokkal elegánsabb módszer is. A másik ajtó mögé állítsunk be egy Flame Thrower-es harcost és pihentessük (vagy adjunk be neki stimulánsot), hogy egyel többet léphessen. A másik nyitott aj-

tó mögött álló katonával is pihenjünk, majd a következő körben nyissuk ki az ajtót a tűzközp. előtt. Azokkal már csak be kell rohanni és két lövéssel leteríthető az egész banda (persze területre kell lőni).



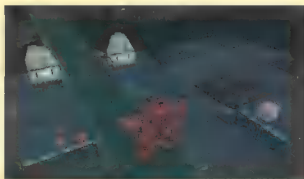
10. pálya: In front of the Fort

Rögtön a pálya elején vigyázni kell, mert egy Squee/Goo kiugrik a fal mögül és vesztettül lödöz ránk. Ha nem rohanunk be az első körben a kapun, akkor minden nehézség nélkül leküzdhető.



12. pálya: The Hole

Jön két Al/Goo, akiket meglehetősen nehéz legyilkolni (100 Hp-juk van). Érdemes a Com/Bot-tal meggyengíteni őket, majd az embereinkkel bevégezni a munkát, mert akkor nem megy veszendőbe az XP.



16. pálya: The Nest

A kis pókszerűségek elég könnyen kiirtathatók, de igyekezzünk őket magunktól mi-

Cheat-övez

All in One

Cseréljük le az art\3d\texures\head_f.bmp és head_b.bmp file-eket, akármilyen, emberi fejet ábrázoló BMP-re...

Pandemonium

A szintek kódok a következők:

1	Ice Prison	EMIAGCAI
2	Zorrscha's Lab	OMACCBIAI
3	Hot Panta	FAIAGCBI
4	Stan's The Man	FEKAGCCA
5	Oyster Desoyster	LGBFICE

6	Puzzle Wood	LMBBIEE
7	Temple Of Nori	IEBBIEE
8	Egg! Egg!	KNBBIAI
9	Huevos Libertad!	LGBIJCI
10	Pipe Hous	LOBUIE
11	Hate Tank	IGBUIGJ
12	Fantabulous	FFCAGCCC
13	Mr. Schneebelen	PHCAGCC
14	Collide O Scope	FIKEGDC
15	The Zoul Train	FLKEGDC
16	Lick The Toad	ADIKBIB
17	The Bitter End	ADMIBID
18	Rub The Buddha	MAECCEJ

X-Wing

X-Wing

Gépeljük be harc közben: WIN. Végtelen pojs, és fegyverazend lesz a jutalmunk.

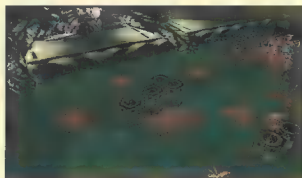
Moto Racer

A versenyző neveket adhatjuk meg a kódokat: csnalsi - Az összes pálya közül választhatunk cseverre - A megfordított pályákon versenyezhetünk

Ultima 7 (The Black Gate)

A cheat menüt úgy hozzátjuk elő, ha a játékok az UTIMA ABCD[Alt]255 paranccsal indítjuk

nél tovább elintézni, mert közelharcba kinyírnak, akármilyen páncélunk is van. Az emberek lerakásánál rakjunk egy puskást hátulra, mert egy kis pók hátulról jön. A falból kinyúló két csövet elég nehéz elintézni, de aknavetővel azért sikerülni fog.



19. pálya: Footbridge Path A

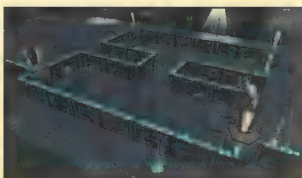
Nagyon fontos, hogy a legelső körben kinyírnak annyit Pyr'Coat, amennyit csak tudunk, mert elég durvákat tudnak löni. A továbbiakban nem nehéz a pálya, csak menni kell előre.

20. pálya: Statue Park

Ez az a szint, amit nem érdemes túl gyorsan megcsinálni. Tudniillik a mélyből folyamatosan jönnek a Ray'Cook-ok, amikért még kapunk XP-t, vagyis ameddig van lőszerünk és türelmünk, addig nyugodtan tünzergélhetünk.

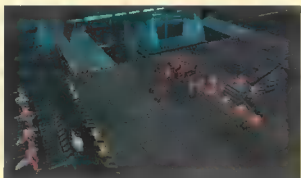
27. p.: Rutherford's Solo Mission

Egy dologra kell figyelni a pálya során, hogy mindig fedezékbe ugorjunk. Így mindig mi lövünk először és második lövés nem lesz. Ha nem így csináljuk, pillanatok alatt megölnek, mivel nincs gyógyító felszerelésünk. Két helyszínen ezt nem nehéz megcsinálni, de a H alakú terebben szenvedhetünk egy ideig, amíg rájövünk a megoldásra. Pedig pofonegyszerű: csak be kell ugrani a közepére és akkor senki sem esik nekünk.



29. pálya: Spaceport #2

Minden emberünk boldogan rohan a űrhajó felé, ami elrepíti őket erről bolygóról, mikor jön a meglepetés: a fészekben a csöveitől



megszabadított szörny úgy döntött, megbosszulja a történeteket. (Valahonnan mintha ismeretlenne...) Ha minden emberünknek van jetpackje, akkor nem lesz nehéz dolgunk, csak fel kell ugrani a két konténerre és kacsovadászatot tartani. Ha ez az állapot nem áll fenn, akkor igen kemény percek elé nézünk, tudniillik a löszereket fellelő fog elmenni, hogy azokat a kis pókokat kiiktassuk, amiket a nagy tojók minden körben. A nagy pókot a legegyszerűbb módon úgy lehet eliminálni, hogy élédobunk néhány aknát, ugyanis alulról gyenge a páncélzata és két-három, a haza robbanó aknától már ki is pusztul. Igaz, hogy ilyenkor nem kapunk érte XP-t, de ez az utolsó pályán már sem számít.

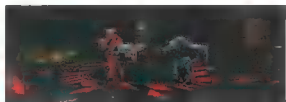
APT

Tippek

- Nem érdemes túl sok skillt pazarolni a könnyű fegyverekre. A játék elején pl. Maxon-nak már van egy Heavy Weapon skillje, vele mindenképpen érdemes várni, amíg egy lángszórót vehetünk, és nem elszórni a skillket másra.
- A pályákon található összes zöld ládát nyissuk ki, különben igen hamar pénzügyi gondjaink lesznek. Bizonyos ládákban implant-akat is találhatunk, amik bizonyos skill-jainkat növelik. Sajnos ez nem túl gyakori.
- Igyekezzünk úgy helyezkedni, hogy mindig csak egy irányból kelljen védekezniünk.
- Amivel feltétlenül érdemes felszerelni az embereinket: Munition Pack, Servosystem és Jetpack, ebben a sorrendben.
- Eleinte ne vásároljunk túl sok felszerelést (ammo pack, servosystem stb.), mert nem lesz elég skillünk a fegyverekre. Később meg már szerezni sem tudunk, mert gyenge fegyverekkel senki sem tudunk lelőni.
- Egyáltalán nem mindegy, hogy egy ellenfél melyik testrészére célunk. Ezt először a nagy Scay'Ger-eken figyeltem ezt meg, de később azt tapasztaltam, hogy a kicsikre is igaz. Úgy tudunk külbőz testrészekre célozni, hogy a kurzort a célkereszt más-más oldalára visszük. Némi gyakorlással könnyen kitapasztalható, hogy kinél hová kell löni.
- A játék vége felé a Jetpack nagyon hasznos kellék. Nem kell végigbóklásznunk a pályákat, hanem elég egy ember

rel átugrálunk a falak felett és elbálgatni a kijáratig. Persze erre a készítő is rájött, mert egy idő után már nem elég egy emberkét elvinnünk a kijárathoz, hanem az összessel oda kell menni.

En hat emberrel mentem végig a pályákon. Ezek közül három lézérrel, míg a másik három aknavetővel volt felszerelve (természetesen nem a játék elején). Utána még csatlakozott egy katona, akinek a kezébe nyomtam egy Multi Target Destroyert-ét így nagyon ütőképes kis csapatot alkottak.



- Ne küldjék olyan helyzetbe az embereinket, ahol meghalhatnak, mert ugyan tudunk újokat felvenni, de azok tapasztalatlanok, és egy csomó időbe kerül felfelkészteni őket. Rádásul a megboldogultba fektetett összes anyagi áldozat is elvesz.
- Elvileg egy emberrel egy körben csak egyszer léphetünk, vagyis ha egyik emberünkkel már csináltunk valamit és átmegyünk másikra, akkor az elsőre nem térhetünk vissza. Ez egy kis trükkkel áthidalható. Ha kimentjük, majd betöltjük a játékállást, akkor ha más emberrel áll rá a kurzor (mindig arra, akinek a legutolsó XP-je van; vele sajnos nem játszható el a móka), akkor a későbbiekben újra foglalkozhatunk ugyanazzal az emberünkkel, akivel már mozogtunk vagy lőttünk.

Cheat-ből

Dark Earth

Nyomjuk meg a P-t (pause), írjuk be a kódot (először az Easy Mode-ot kell, a többi csak ezután él), majd Enter.

fortytwo – Ezzel kapcsoljuk be a Easy Mode-ot, ami lehetővé teszi a többi kód bevitelét

dwarf – Hőszínű „összegyűjtő”

baffe – Nagy lapátkezet kapunk

bigfoot – Nagy lába lesz karakterünknek

bighead – Megnő hőszínű feje

normal – Visszaállítja a előző kódokkal elcsúfított

karakter eredeti állapotát



Egyéb cheat-ek
[Ctrl][D] – Életerőnk a max-ra ugrik
[D] – Éppen aktuális ellenfeleink életeréje 1-re esik le





Worms 2

tippek

Néhány ellenféreg,

avagy a legmókásabb fegyverek és eszközök

Érdemes kitérni azokra a fegyverekre, melyeknek a használatát nem egyértelmű, mégis gyakran kell alkalmazni őket. Fegyverekre vonatkozó ajánlásokat olvashattok még a Jó és a Sötét Oldal taktikái között is.

Grider: A létra. Gyakorlati haszna első pillantásra nem sok, viszont amikor egy Strike-tól ment minket, vagy a hozzánk vezető utat torlaszolja el, rögtön megnő az értéke.

Homing Missile: A rakétáknál fokozottan figyelembe kell venni a szelet. Széliránnyal szembe, nagy erővel ferdén felfelé löve többé-kevésbé célba találunk. Gyakorlat teszi a mestert...

Ming Vase: A Ming Vase-t csak akkor alkalmazzuk, ha nagyobb magasságból tudjuk ledobni, vagy messzire le tudunk ugrani a robbanás helyétől, mert ellenkező esetben egészen biztosan kapunk a szilánkokból.

Mad Cow: A tehenek mindig arra indulnak el, amerre nézünk. Ha tehát egy domb tetejéről indítjuk őket, és közben jobbra-balra nézegetünk, szétszórja a csorda, s kellően nagy pusztítást végez.

Napalm Strike: Rendkívül szélfüggő fegyver. Legjobb, ha széllal szemben indítjuk el, és nem a célpontra kattintunk, hanem attól egy picit eltolva a szél irányával ellenkező irányba.

Super Banana Bomb: Ennél a veszélyes fegyvernél mi magunk választjuk ki, hogy a repeszek mikor robbanjanak. Érdemes megvárni, amíg a banánok egyet pattannak, esetleg le is esnek, mert így kisebb eséllyel nyomjuk meg rosszkar az elsütő-billentyűt.

Csimaszok háborúja

„Réges-régen, egy messzi messzi galaxisban, már régóta harcban álltak egymással a Féreglők lázadói és a Birodalmi Csimaszsg kőnyörtelen katonái. Az egyenlőtlen háború már-már eldőlni látszott, amikor új reményesség tűnt fel egy Luke Skywalker nevű fiatalember és társai, a fegyvercsempész Han Herryó, a szőrös Kukacka, és az idős Obi Warm Kenobi képében, akik Han úrhajójával, a Millenium Pajjossal eljutottak a birodalmiak legerősebb fegyverére, a Halálcsimaszra. Itt kiszabadították a szépséges Lárvá hercegnőt, de hamarosan halálos elenségekbe ütköztek: az egyik sarkon ugyanis maga Darth Féreg tűnt fel, a Csimaszsg egyik legerősebb gilisztája. Néhány pillanat múlva kezdetét vette a sorsdöntő harc az öreg Obi Warm Kenobi és Darth Féreg között...” – idézet George Kukacka Star Wormsforgatókönyvéből.



Eme Worms 2-tippel foglalkozó cikk rendhagyó bevezetőjének ötletét egy weboldal adta, ahol kifejtették, hogy a Worms 2-nek van egy jó és egy sötét oldala, éppen úgy, mint az Erőnek a Star Wars-ban. Hogy ez mennyire így van, azt mindjárt meglátjátok, ugyanis alant következik egy rövidke Worms 2-segítseghalmaz. Akinek pedig a cikk után is marad kérdése, nézze meg a worms2.gamestats.com-at, ahol a közhazsi információkon túl mindenféle extra mókákra számíthat. (Például Beavis & Butt-head-hangokra, Yoda-hangokra, és veszedelmesen jó pályákra...)

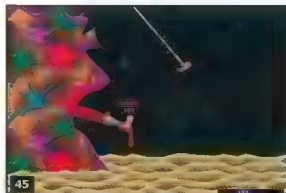
Stöki

A Jó Oldal taktikái,

avagy ami a fair play-be belefért

A Ninja Rope ütközi Gyakran előfordul, hogy egy magaslatot meg szeretnénk kerülni. Ez a Ninja Rope-pal nagyon egyszerűen elvégezhető, kétféle módon is. Az első, legsimább módszer a következő: akasszuk be minél magasabbra a köte-

let, majd miután jobbra-balra himbálózással elértük a kellő lendületet, a kifele irányuló lendülés legalsó pontján húzzuk be egy picit a kötelet, és rögtön utána ereszkük ki eredeti hosszára. Ha mindent jól csinálunk, a magaslat tetejére lendülünk. Elég nehéz elképzelni a megfelelő pillanatot, és van úgy, hogy csak



Robbie megtanulja, hogy Ninja Rope-pal is lehet élni...

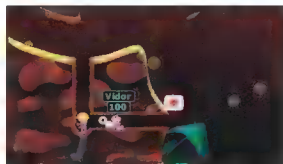


... aztán meglátogatja vízi rokonait...

A Jó Oldal taktikái (folyt.)



Vidar körömszem olyan vidor...



... miután a Pneumatic Drill nyomását le-szorádák a pályáról...

harmadszorra-negyedszerre sikerül ■ dolog, valamint a szél is gyakran beka-var, de hosszú (értsd: több hetes) gyakorlatással tükölyre fejleszthető ez ■ módszer. A kezdőknek ■ elsőre nem fog menni, ezért ők alkalmazhatják ■ másik módszert, melyhez azonban némi szerencse is szükséges: A magaslat tetejére beakasztott kötélben lengedezve hirtelen húzzuk be a kötelet a lehető leg-rövidebbre, mire kukacunk követetetlen sebességgel elkezd ide-oda pattogni. A kötelet ekkor hirtelen engedjük ki, és meglepetésként, hogy éppen a megfelelő irányba lendül a kis fereg...

A Félős Kukac hadművelet: Soha ne felejtsünk el ■ fegyverek használata utáni azonnali fedezékbe vonulni!

Pozícióharc: Próbáljuk meg a kukacainkat mindig távol tartani a túl lejtő-sől, túl magas, vagy túl mély helyektől. A legideálisabb egy olyan hely, ahonnan könnyen ki tudunk lőni, befelé viszont csak nagyon nehezen jön az ellenség, és vastag tető van a fejünk felett. Az ilyen helyek gazdáját véres csata dönti el, ami általában a helyet is tönkreteszi...

„Szél kele most, s mint sír a le kel...”: Mindig, MINDIG, minden lövés előtt vegyük figyelembe a szélirányt

és erősséget! Nemcsak hogy pontosíthatjuk ezáltal ■ lövésünket, de gyakran ■ szél segíthet olyan helyre lőni, ahová amúgy nem tudnánk.

Cseleport: Ha kevesebb emberünk van, mint az ellenfélnek, nyugodtan teleportáljunk az ellenfél legutóbb következett embere mögé, mert úgys előbb fogunk jönni, mint ő, és egyrészt így elintézhetjük őt, másrészt lehet hogy mi kerülünk ezáltal egy jobb fedezékbe.

A fal adja a másikat: Gyakori eset, hogy egy ellenfelünk a víz szélén áll, de olyan közel a falhoz, hogy nem tudunk mögé menni, hogy a vízbe pofozhassuk. Ekkor nyugodtan üssük egy Fire Punch-csal a falnak, és onnan visszapat-tanva fog elmenni horgászni...

Nyomás: A vízparti ellenfelekhez nem muszáj pontosan dobni a cuccokat, mert a légnyomás úgys lesodorta őket. Elég, ha csak a közelükbe rakunk pl. egy Dynamite-ot, az majd elvégzi ■ többi...

A patkánykodás ellenszerel: Azal ■ fereggel, aki beássa magát, többféleképpen elbánhatunk: Beteleportálhatunk mellé (a szűk helyen nem tud majd mit kezdeni velünk), fentről ■ fejére fúrh-atunk, esetleg egy Kamikaze-val tehetünk róla, hogy ne okozzon több gondot.

Sebészések

Az alap fegyverek által okozható maximális sebészek:

Air Strike	30 pont / bomba
Baseball Bat	30 pont
Banana Bomb	75 pont / banán
Bazooka	50 pont
Blow-Torch	15 pont
Cluster Bomb	30 pont / repesz
Dragon Ball	30 pont
Dynamite	75 pont
Exploding Sheep	75 pont
Firepunch	30 pont
Grenade	50 pont
Handgun	5 pont / golyó
Holy Hand-Gr.	75 pont
Homing Cluster	30 pont / repesz
Homing Missile	50 pont
Homing Pigeon	75 pont
Homing Strike	30 pont / bomba
Kamikaze	30 pont / találat, 50 pont a végső robbanás
Mad Cow	75 pont / tehén
Mail Strike	50 pont / levél
Mine	50 pont
Minigun	75 pont / szilánk
Mortar	100 pont
Napalm Strike	30 pont / repesz változó, kb. 80-90 pont között
Old Lady	75 pont
Petrol Bomb	változó, kb. 80-90 pont között
Pneumatic Drill	15 pont
Shotgun	25 pont / lövés
Super Banana	75 pont / banán
Super Sheep	75 pont
Uzi	60 pont

A Sötét Oldal taktikái,

szóval hogy nem illik játszani!

Az akna a legjobb hely: Egy őt lefoglaló földi akna segítségével lehet, ha sikerül meglepni egy más kuccsot ráolajozni az aknába a földbe.

Kifüstölés: Ha nagyon nagy lyuk sebb pedárok szaktípusát szeretnénk állítani a Bananal Mára, és nagyobb aknákat szeretnénk beépíteni a földbe.

Lejtők: Ha a Cluster Bombok, a Ming Vidar, és más robbanó fegyverek segítségével a közelükbe kerülünk rájuk, ha úgy vagyunk, hogy a kukacok lejtőre kerüljenek, és a repeszük is ott lesz. Emiatt az ellenség nagyon biztosan meg fog halni, mi pedig nem kellünk a repeszektől.

A Ninja Rope gonosztrófia: Ha a kuccsok nagyon gyötkösek, ha egy ellenfél mellettük állnak, akkor nekünk vele, és utána gyorsan ellendülünk onnan. Ha az ellenség nagyon az is, akkor lejtőre

ből esünk le egy síma lejtő szélén, és a lejtőn álló kukacokat szembe halasztjuk a vízbe. Ezt nagyon nehéz jól kivélni, de egy kukacunk felbukkanása után mindig el lehetünk (szerencsés esetben pedig csak a mi kukacunk marad meg a vízben). A legnagyobb gonosztrófia viszont, amit a Ninja Rope-val művelhetünk, ha a kuccsok valamelyik szaktípusát patkánykodó állapotba hoztuk, akkor utána állunk, mert 3 másodpercre lecsúsznak a víz felé, és megvárjuk, amíg megállnak.

Unfair ötletek Teleportál: Ha egy kuccsot levél lejtőn 20 vagy annál nagyobb távolságra teleportálunk, akkor is halálra ítélt kuccsunk nagy meglepetéssel egy ellenfél felé teleportálunk, és annak feléjük lőni meg-halunk, több, mint 30 pontot sebészek rajta (ha pedig egy szaktípusunk van, a robbanásunk azonnal halálra is győz).

A patkánykodó kukac esztétika: Ha megvárjuk az ellenséget, akkor be-mo-

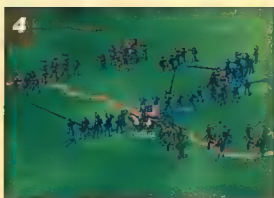
gultatunk a kuccsok felé, és a kuccsok már csak annyi gondot okoznak, hogy a kuccsok feléjük állnak a közelükbe jönnak, és a 3. darab Death, ha egy ellenfél indulunk feléjük szembe.



élet értelméről, vagy valamilyen egyéb halaszthatatlan tevékenységet folytatnak. Ilyenkor némiképp csökken a pánikhangulat (rallying slowly), de ez a tempó általában nem elég ahhoz, hogy a csatában újra szerephez jussanak. Ezért nagyon lényeges, hogy lehetőleg egy minden egységet irányító tábornokot helyezünk el a harctól távol és gyűjtjük köré a remegő lábú vitézeket (rally). Ezt láthatjuk a 2. képen. Ekkor az egységek felé intézett lelkesítő beszéd hatására a félelem rohamtempóban illan el (rallying steadyily) és lehetőségünk lesz arra, hogy az ezredeket ismét ütköztetbe vessük.

Ami nálunk megszívlelendő tanács a védelemben, az egyúttal kihasználandó eshetőség a támadás során. Törekedjünk tehát arra, hogy az ellenfélnek a lehető leggyorsabban az eszébe juttassuk a „De jó volna hazamenni...” kezdetű nótát. Amikor csak lehet, koncentráljuk csapataink tüzeirejt! A 3. kép próbálja illusztrálni a tüzésérg optimális felállítását. A legnagyobb hatása a széleken felállított ágyúknak van, amik harapófogóba szorítják a középben támadó ellenfelet. Emellett érdemes magaslati pontokra telepíteni az ütegeket, illetve fedezék szélére helyezni őket, mert így a terep védelmet nyújt, ugyanakkor a kilátást nem korlátozza.

Elkerülhetetlen néha, hogy bizonyos stratégiai pontokat birtokba vegyünk. Voltaképp erről szól a háború, nem igaz? Ilyen esetekre jellemző, hogy az ellenfél van kellemesebb pozícióban (magaslaton, erdőben, beásva és hasonló mókák). Ne rohamozunk tehát, mert hamarosan nem lesz kinek parancsot adni! Közelítsük inkább meg az elfoglalandó területet látóvolságra. Szemeljük ki az ellenfél leglabilisabb egységét. Ebben segíthet a zászló állása, ami ha nagyon lekonyul, az lélekben gyenge kato-



nákra utal, illetve a megjelenített alakok mennyisége, ami egyenes arányban áll a valódi taglétszámmal. Szóval, ha megvan az áldozat, akkor irányítsuk rá a figyelmet és persze a puskákat. Nézzük meg, hogy melyik egységünkre nem lőnek (nincs piros csík közte és egy ellenséges alakulat között). Majd rendeljük el velük a rohamot. Valami hasonlótl figyelhetjük meg a 4. képen. A támogató parancsnok itt triviális, hiszen „sturm”-ot csak ő rendelhet el.

-csanti-

Dark Omen

Stratégiai tippek

A Warhammer 2-höz viszonylag nehéz tippeket adni, mert a játékban is fel van sorolva egy csomó (ezeket a küldetések után kapjuk, de azonnal végignézzhetjük az összeset is), így legfeljebb azokat ■ személyes tapasztalatokat érdemes megosztani Veletek, amik ott nem szerepelnek.

Már a csapatok felrakásánál érdemes ellenőrizni az ágyúink hatótávolságát! Mivel ilyenkor is kiadhatunk nekik célpontokat, a felrakási területen belül érdemes kísérletezni, hogy honnan is látják be legjobban a terepet, illetve meddig bírnak ellőni.

A varázsfegyverek másodlagos tulajdonságát ne felejtsük el használni!

Sokszor közelharc nélkül is támadhatunk velük (a Grudgebringer is ilyen).

Ezzel összefüggésben az ellenséges ágyúk és fázások ellen a legjobb fegyver a mozgás és a varázsfegyverekkel lődözés (persze egy Shield of Ptolos sem árt!) Ellenégek katapultokat gyakorlatilag veszteség nélkül elpusztíthatunk így. Természetesen mindez csak akkor szükséges, ha ágyúink valamilyen ok miatt nem tudják elpusztítani ezeket az egységeket...

Ha megkapjuk ■ vörös varázslót a teleport varázslót, akkor igen komoly felderítő és pusztító képességek birtokába jutunk. Odateportálunk, kilővünk egy varázslatot és visszateportálunk – biztos módszer.

Ne költünk pénzt, csak közvetlenül a csaták előtt (a szereplők szövegeiből kide-



Cheat-összeállítás

egyszerre, így Drake HP-i soha nem fognak 1 alá csökkenni.

Blood

A cheat kódok ■ következők:

mkf6 – Isten mód

hongkong – Az összes fegyvert végtelen lőszerrel keymaster – Minden kulcsot megkapunk griswold – Mind ■ három páncéltípus megkapjuk satchel – Minden tárgyat megkapunk onering – Láthatatlanság mario – Szintugrás

krueger – Immunitás leszünk ■ tűz-sebzésre cousteau – 200-re töltődik fel ■ eleterónk Eva Gollis – Falon átjárás goonies – Teljes térkép funky shoes – Magasabbra tudunk ugrani

Interstate '76

A Ctrl és Shift billentyű együttes lenyomása mellett gépelhetjük be ■ kódokat.

getdown – minden autót minket fog támadni, de ha meghalunk, ■ szintet teljesítenek veszi. wiggleburger – meglepetés



Kellemetlen szituáció. A magaslát biztonságában az előlét jász brigádok tűz alá vették embereimet. A reakció nem maradt el!

rül, hogy ez mit jelent: általában amikor Bernhardt kiadja a parancsot a támadásra! Ugyanis nem minden csapat marad velünk állandóan – például akiknek segítünk, azok sokszor csak egy-két csatára tartanak velünk! Nyilván nem érdemes olyan csapatra pénz költeni, aki majd otthagya minket.

Lehetőség nem felejtjük el átállítani a tűzérésünket (és jászaink) célpontját, amikor közelharcba bocsátkozunk az ellenféllel! Murphy örökvényű törvényei szerint ilyenkor sokkal nagyobb kár keletkezik a saját csapatunkban, mint az ellenfélben! Az ellenség persze nem ilyen okos: egyszer közel mentem egy katonapultjához, aki nagy ügybizalmában a saját fejférgyverünket egy tűzladát...

Az elf jászok és a mozsárgyú hajlandó olyan helyre lőni, amit nem lát be! Sajnos az ágyú és a többi jász nem ilyen...

A csatateret az ütközet elején állítsuk be északi irányba, mert így lesz kompatibilis a pálya a térképpel és ez a könnyebb tájékozódást segíti.

Néha a harcok kicsúszhatnak az irányításunk alól, mert sok egységnek kell(ene) rövid időn belül parancsot adni. Ezt enyhítő módon kapcsoljunk a térképre. Válasszuk ki a kívánt alakulatunkat és döntünk el milyen parancsot akarunk adni nekik. Váltunk vissza az ütközetre és gyorsan adjuk ki az ukáz. Térjünk vissza a térképhez és folytassuk a következő egységgel.

A legtöbbször nyíró húzás bevárni a közeledő ellenfelet. Mire odaérnek hozzánk, már csak le kell mészárolni az ágyútűzet, nyilatokat vagy varázslatokat esetlegesen túlélő kreatúrákat.

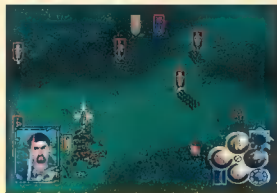
Ha nem akar az ellenfél megtámadni minket, akkor mozdítsuk az irányukba egy gyors egységgel és addig merészkedjünk el, amíg meg nem indulnak a seregek a portyázó alakulat felé.

Az ellenség távolbáható egységeit (jászok, mágusok, katonapultok) a lehető leghamarabb semmisítsük meg vagy maradjunk a hatókörükön kívül.

Koncentráljuk az erőnket egy ellenségre. Problánál minél több oldalról megrohmozni a kiszemelt célpontot.

Felderítőnek gyors lovasságot indítsunk, lehetőleg a lövedékeket hárító varázspajzs védelem alatt. Így a veszteségek minimálisok lesznek.

Az ágyúk személyzetét érdemes maximálisan bepáncélozni, mert egyrészt kevesen vannak, azaz olcsó. Másrészt viszont nagyon kellemetlen, hogyha azért kell újratekdenünk egy küldetést, mert közelharcba került túzéink nem bírták ki azt a néhány má-



Bernhardt parancsnok nyírká munkában!

sodpercet, míg a felmentésükre megérkeztek a bajtársaik. A többiek páncélozásával csínján bánjunk, mert az utolsó filléreinket is ráfizethetjük egy lovas egység pótlására. És ugye a baliszták nagy részétől a páncél sem véd meg...

-csonti- és Pellus

Cheat-ek

Pizza Tycoon

Válasszuk Elvis-t karakternek, majd vegyünk fel annyi kölcsönt, amennyit csak tudunk. Mentjük ki a játékállást, majd töltsük vissza, s csodák csodája: a bank elfelejtette a tartozásunkat!

Privater 2

A navigációs képernyőn nyomjunk **↑↓←→**, majd **↑**-et, ezek után jöhetnek a kódok:
NO TALENT – Sérthetelenség
REP ME UP – Sérült fegyverek és pajzsok megjavítása
PETY PETY – Az utánozható üzembagytól távoli
CHILL OUT – A túlméregedett lézerférgyverünket hűti le
A cheat-ek bevitelét után Enter-t kell nyomni.

Death Rally

Verseny közben gépelhetjük be a következő kódokat:
DRUB – Nincs sérülés
DREAD – Végletlen lösszer
DRAG – Végletlen turbo

Ezeket pedig a menüben:

DRUOL – 500 000\$-t kapunk
DROOL – 1000\$-t kapunk
DRIVE – 10 pontot kapunk

Pro Pinball – The Wall

Ha olyan pontszámot érünk el, amivel felkerülünk a historióra elé, adjuk meg névként: PRO. A következő játékkunkban a golyó sebessége a duplájára fog nőni...

Comanche 3

Repülés közben nyomjunk **↓**-t, majd jöhetnek a kódok:
ratz – láthatatlanság
dog9 – fegyvereket kapunk
bot9 – helifire rakétákat kapunk

Egyszerűbb módszer a cheat-ekre: nyomjunk [backspace]-t, és gépeljük be: kyle. Egy cheat-menü is jutalmunk.

Deadlock

Nyomjunk **↑↓←→**, majd jöhetnek a kódok:
MAKE IT SO – 5000 credit-et kapunk, és egy csomó erőforrást
FRODO – Befeződik az aktuális kutatásunk
GHOTI – Népességünk a maximumra nő

Fifa Soccer 96

Válasszuk barátságos meccset. Első csapatként kérjük Vancouver – USA-t, másodikként pedig Canada – International-t. A Play helyett nyomjunk **↑↓←→**-t, és a Cheat menübe jutunk.

Pacific General

Indítsuk a játékot a „porcen /hondarules” parancsral. A címkepernyő bal oldalán találhatjuk meg az egységeink szerkesztésére szolgáló editort.

The Fighter

Repülés közben nyomhatunk **↑↓←→**-t sérthetelenség eléréséhez, vagy **↑↓←→**-t az időkorlát kikapcsolásához.

Ultima 6

Beszélgünk lolo-val, mondjuk neki háromszor: SPAM, majd kérdezzük meg őt HUMBURG-ról. Ha jól csinálunk, a cheat menüben találjuk magunkat.

Ultima 7 (Serpent Isle)

Indítsuk a játékot a „serpent pass” parancsral (ha a Silver Seed-del játszunk, akkor a „serpent minotaur” parancsral), és a következő cheat-ekhez jutunk:

↑↓ – Cheat menü
↑↓ – Teleport térkép
↑↓ – Kard cheat
↑↓ – Az összes könyvet megkapjuk

SimCity 2000

Játék közben gépelhetjük be a kódokat:
CASS – 250\$-t kapunk
FUND – 10000\$-t kapunk

IMACHEAT – 500000\$-t kapunk

NOAH – árvíz

Dark Sun II

A játékot indítsuk a DSUN -K911 parancsral, és valamelyikkel a következő paraméterek körül:

a – nincs intro
m – nincs zene
p – minden pszionikát megkapunk
s – minden varázslatot megkapunk

Megacrete 2

A játékot a következő paraméterekkel indíthatjuk (egyszerre akár többel is)

SPEED – Gyorsabb lesz az autók
MONEY – 999999 pénzünk kapunk
MAP – A teljes pályát térképez megkapjuk
GAME – nincs intro

Stronghold

Indítsuk a játékot a „STRONG DEBUTUS” parancsral, és a játék során a következő lebegőszövegek nyílnak meg előttünk:

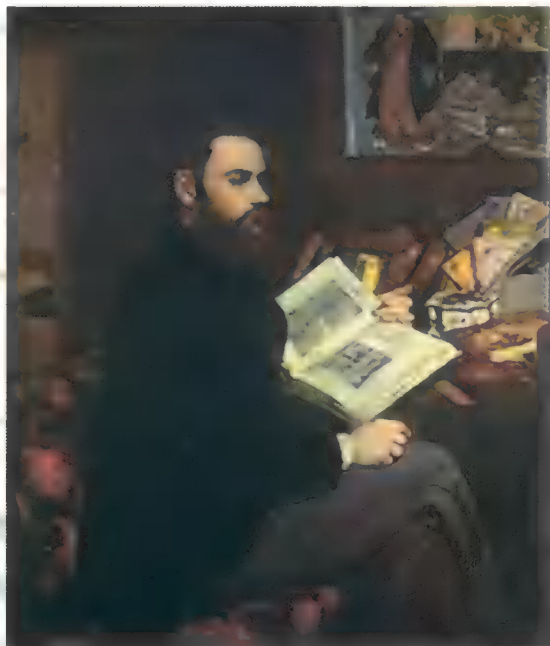
↑↓ – megváltozik a karakterünk
↑↓ – leromboljuk az ellenséges erőddet
↑↓ – szintet lép a karakterünk
↑↓ – elpusztulnak az ellenséges csapatok

Battle Isle 3

Gépeljük be: EWALD, majd nyomjunk F9-et, ekkor megjelenik a cheat menü (német nyelvű az angol verzióban is). A pályakódok a következők:

1	2975462	11	4092664
2	6487674	12	7564366
3	1564386	13	8264241
4	9745642	14	3243554
5	3756838	15	5487436
6	2957843	16	1353411
7	8844366	17	4524338
8	2754111	18	6731244
9	3854653	19	1243371
10	5647332	20	6245425

- Irodalomtörténet az ókortól napjainkig.
- Íróportrék Homérosztól Pilinszkyig.
- Több száz vers szövege olvasható formában és neves művészek előadásában.
- Mozgóképes részletek színházi előadásokból.
- Tesztbank érettségizőknek és felvételizőknek.

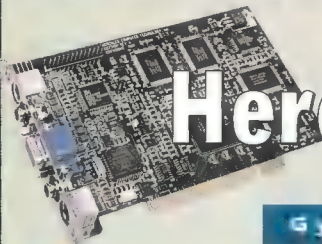


Irodalom

CD-ROM

Várható megjelenés: 1998. április

Viszonteladók jelentkezését a következő címen várjuk:
Nemzeti Tankönyvkiadó Rt., 1143 Budapest, Szobránc u.6-8. (221-9850)
TUDOR Kft., 2072 Zsámbék, Szilágyság utca 31. (06-20-287-379)



Hercules Thriller 3D

hercules. Ki ne ismerné ezt a nevet, ha videokártyáról van szó. Jövőjét a Dynamite szériával alapozta meg, aminek a 2D-s sebessége, és alacsony ára szinte legyőzhetetlené tette minden más kártyával szemben. Aztán egyszer csak jött a 3D örüllet, egyre több embernek lett lényeges tényező a másodlagos videokártya, és kevesebben vásároltak Hercules kártyákat, mivel úgy gondolták, hogy megfelel inkább egy pár ezer forintos S3, csak a 3Dfx belekerüljön a számítógépbe. A Hercules erre elég lassan reagált – bár időközben készített egy (nem túl sikeres) Voodoo Rush-Stingray 128 párosítással készült 2D/3D kártyát – de most végre kihozott egy igazán jó 2D/3D gyorsítót: a Hercules Thriller 3D-t.

A kártyán 8 Mb RAM van, egy Rendítő Verité 220 2D/3D chip, egy video kimenet, és egy video bemenet. Ebből az az igazán izgalmas kérdés, hogy mennyire lehet kihasználni a 8 Mb és a V2220-as egyesített erejét. Az interneten tesztelő közönség hírek szerint az új kártya teljesítményeit egyedül a voodoo 2 múlta felül és habár az ilyen híreket nem fenntartással kell kezelni, ez ez azért biztatónak mondható. Szóval elég bekapcsolni a Windows 95 elindul, detektálja az új hardvert, kéri a driver

CD-t, néhány file-t feldolgoz, aztán újraindítás és a kártya működik. Ez nem egészen két percet vett igénybe, tehát a telepítéssel semmi gond nincs. Ezután még egy DirectX-et kellett felrakni és kész is volt minden, jöhetett ■ tesztelés.

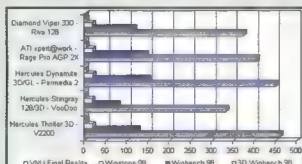
Elsőként játékokat futtattam, majd következtek a különböző tesztprogramok. OpenGL driver nincs a Thrillerhez, (és egyelőre nem is ígérnek), tehát a Quake-eket, Hexen 2-t és az összes OpenGL-t használó alkalmazást elefejtettem. Ez azért monopság elég nagy hiányosság, mivel most már minden valamire való gyorsító támogatja valamilyen szinten az OpenGL-t.

Nézzük azt, amit viszont tud. Elindítottunk egy 3D Studio Max 2-t D3D támogatással ami ment is 1152x864-es felbontás-

ban (Riva-128 800x600 volt a legnagyobb választható felbontás), és fantasztikus sebességgel mozgatta az objekt-eke-t. A játékok kiválóan futottak 640x480 és 800x600-on, 1024x768-ban viszont már lassú volt (a tesztség egy PII 333-as volt, 128 Mb SDRAM-mal). Ugye lehet legjobban érzékelteni a dolgot, ha azt mondom, hogy a Thriller 3D 800x600-ban tudott annyit a Tomb Raider 2-vel, mint a Riva128 1024x768-ban. Ezek szerint hiába a sok memória, a játékok (egyelőre) nem tudják ezt kihasználni = felbontások növelése érdekében, mivel a Verité chip nem tudja tökéletesen kiszolgálni őket. Persze a 2D-s alkalmazásoknál nagyon jól tud jönni az (Riva128-hoz képest) +4 Mb memória. A tesztprogramok nagyjából 10%-kal lassabbnak hozták ki, mint a Riva 128-at, viszont 20%-kal gyorsabb még így is, mint a 3Dfx és az ATI Expert-et is megelőző. Volt néhány apró bug a játékok alatt, de ez az új driverek kijavítják.

Összességében nagyon jó kártya ez a Thriller 3D, mindenkinek bátran ajánlom, főleg ha szükség van a sok memóriára. Az ára kicsit magasabb, mint a 3Dfx-é, viszont többet is nyújt annál.

Csumi
csumi@freemail.c3.hu



CD **ULTRA** MEGA MUSIC MIX

3

CD-ROM magazin sok-sok zenével és PC-s programokkal

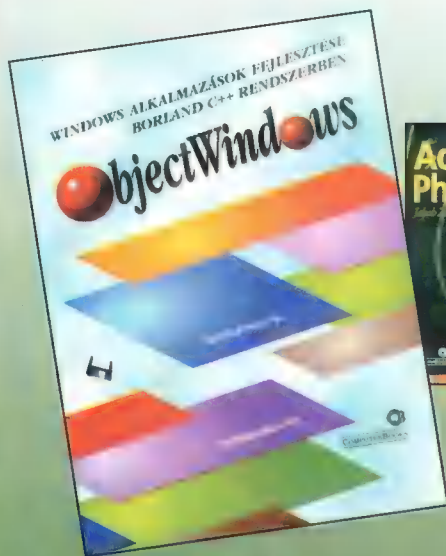
A népszerű sorozat folytatódik!
Ha szereted a techno zenét, feltétlenül meg kell hallgatnod, ha nem, most meg fogod szeretni!
Ha szereted a techno zenét, kicsit hard core vagy trance, de leginkább 3rd. Egyéni és
Absolute '98 feeling, kicsit goa, kicsit érzelm, de nem érzelm: Energia+
életem. Kemény, de nem erőszakos, érzi, de nem érzelm: Évezred az utazás! A
A dalokat érdemes sorban hallgatni (legalább az első 10-20 alkalommal). Évezred az utazás! A
3rd. misztikus mélységből a Red Plant lüktető életterején át a TetraSmile higány(Hg)DJ
hangulatába, hogy elragadjon a Twister és visszahozzon. Végül, ülj le a holdfénynél
MoonChild-dal és érezd a Minőség Végtelen Nyugalomát.
Röviden: ez zene.

Létszám: 998 Ft

Megrendelési Várakozási Idő:
1500 Ft. (M. 360)
Tel.: 371 0004

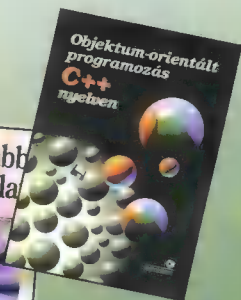
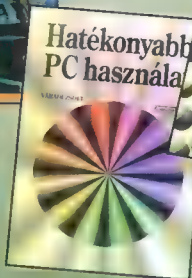
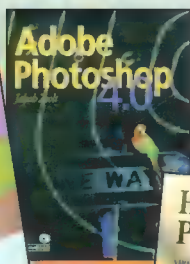


Termék letöltése a CD-ROM-ra
traktálás után a CD-ROM-on
PC-s utasítások és programok
gon a zenei anyagokhoz és
lelészék (stb.)



COMPUTERBOOKS

1126 Budapest, Tartsay V. u. 12.
Levél cím: 1253 Budapest, Pf. 71
Telefon/fax: 175-1564, 175-3591
E-mail: info@computerbooks.hu



Kérésére elküldjük Önnek ingyenes katalógusunkat!

HÚSVÉTI GAMESEBÉSZET! NÁLUNK SEMMI SEM LEHETETLEN!!!



**Húsvétig 25%
engedély a
tagsági áraból!**

**Nagyon sok CD
ARCÍOS ÁRON!!!**

**A tagsági vállalkozásokon
veszünk részt, melyek
irányában ajándékokat
nyerhetnek!**

1201 Budapest, Baross u. 55. Tel.: 204-1471, 208-0280/34 - Az erzsébeti Csilliben

Nyitvatartás: H-P: 10.^h-20.^h, SZ-V: 10.^h-18.^h

1078 Budapest, Erzsébet krt. 21. Tel.: 06-20 441-564 - A Wesselyényi u.-i 4-6 megállónál

Nyitvatartás: H-P: 10.^h-18.^h, SZ: 10.^h-13.^h

3D ködoszlato

**D3D, OpenGL, Glide,
2D-3D gyorsítókártyák.
Mit ezek pontosan?
Mit tudnak? Mitre való?
Melyiket érdemes venni?**

Olyan kérdések ezek, melyek napról napra egyre több embert foglalkoztatnak, a pontos válaszokat mégis kevesen ismerik. Úgy gondoltuk, legfőbb ideje eloszlatni a homályt a „3D-s dolgok” körül.

A 3D gyorsításról közérthetően

1995-ben a Windows 95 megjelenésével a DirectX szabványról kezdett beszélni mindenki. Arról, hogy az majd milyen jó lesz, mert egységes játéklaplatformot teremt, és egy játékot elég lesz megírni DirectX-re, nem kell majd a programozóknak szenvedni mindenféle hang és videokártya driver-ekkel. Elég, ha megírják a programot Win 95-re és akkor a DirectX-en keresztül az összes rendszeregységet maximálisan ki lehet használni (ez napjainkban megvalósultnak mondható). Aztán egyszer csak kezdtek jönni a hírek a 3D-s gyorsítókártyákról, mivel a PC-k - Win 95 ide vagy oda - még mindig siralmas teljesítményt nyújtottak a 3D-s megjelenítés terén. (Ekkor még P100 volt a csúcsgép...)

Először érkeztek a Virge chipsetes kártyák, majd ezeket követték más gyorsítók, de egyik sem ért el nagy sikert a támogatási hiánya miatt, kevés játékot fejlesztettek rájuk, a D3D (lásd később) meg még nem volt elég kiforrott. Aztán egyszer csak megjelent a 3Dfx! Hát igen, nincs mit tagadni ez hozta meg a nagy áttörést. A 3Dfx megjelenése óta érdemes igazán foglalkozni a

D3D gyorsítással, mivel egy ilyen teljesítményű kártyával már meg lehet közelíteni a fotorealistikus 3D-s megjelenítést. Persze most már nagyon sok gyorsítókártya van a piacon, a cikk végén próbálunk egy kis segítséget nyújtani ahhoz, hogy melyek érdemesek foglalkozni.

Akkor először is mi az a 3Dfx? A 3Dfx egy grafikus chip, amelyet a 3Dfx Interactive fejlesztett ki és ugyanez a cég is gyárt. A 3Dfx chip pontos neve 3Dfx Voodoo Graphics. Tehát a 3Dfx és a Voodoo tulajdonképpen ugyanaz! (Sokan szokták kérdezni, hogy „akkor most milyen kártyát vegyek: 3Dfx-et, Voodoo-t vagy esetleg egy Orchidot?”) Ugyanez a Rivánál: a nVidia Riva128 (gyártó, chipset).

A programok API

Nézzük a különböző 3D-s API-kat - ez a 3D-s programozói felületek gyűjtőneve - (Application Programming Interface). Milyen API-k érdekelnek minket? D3D, OpenGL, Glide.

D3D: ez a Microsoft DirectX egy része. Ha egy kártyához adnak D3D drivereket és egy játék kihasználja a D3D gyorsítást, akkor annak a játéknak ki kell használnia az adott kártyát. Sajnos ez nem mindig működik rendesen, például az F22 ADF egyelőre D3D-n keresztül csak 3Dfx-el hajlandó működni. Ez azért lehetséges, mert a programozóknak nem mindig van idejük

letesztelni a programokat a különböző gyorsítókártyákkal. Ha egyszer szabvány a DirectX, akkor elvileg a kártyához adott DirectX/D3D driveren keresztül a D3D-t támogató játéknak ki kéne használnia maximálisan a kártya teljesítményét, de sajnos néha hiába a szabvány, a különböző chippekhez nem mindig sikerül tökéletes drivert készíteni. Ráadásul a D3D-t folyamatosan fejlesztik, egyre több effektet tud, egyre gyorsabb, stb. Általában ezeket a problémákat később megoldják, kiadnak egy patch-et, vagy a kártya drivereit javítják ki.

OpenGL: ezt a drivert a Silicon Graphics fejlesztette ki. Szerintem a D3D most már szebb és gyorsabb is, legalábbis játékok téren. Elég csak megnézni a Quake 2-t vagy a Forsakent... Annyit érdemes még megemlíteni, hogy a 3Dfx-hez csak miniGL létezik, ami csak a Quake engine-es játékokkal működik. Ezzel szemben, a FireGL és Riva128-as kártyákhoz van system OpenGL driver, ezt minden alkalmazás ki tudja használni. Sajnos 3Dfx-hez nem is nagyon lehet megcsinálni, mivel csak full screenben tud dolgozni.

Glide: kifejezetten csak a 3Dfx-es kártyákhoz készült programozói felület. Tehát a Glide-ra írt játékok csak és kizárólag 3Dfx-es kártyákon futnak! A Tomb Raider például Glide-os, meg DOS alól is tökéletesen voodoo-val, viszont semmilyen más kártyával nem. (legalábbis a Glide-os





patch-csel nem fut más kártyán.) Persze van külön patch más kártyákhoz (Matrox, PowerVR). Többek között ezért is jobb a D3D, pl. a Tomb 2 már D3D-s és így az összes gyorsítókártyával is tökéletesen fut.

Konfiguráció

Milyen konfigurációba érdemes 3D gyorsítókártyát rakni?

Erre elég nehéz pontos választ adni, mivel pl. a 3Dfx-es kártyák dobozán az áll, hogy minimum Pentium 75. Nos, én próbáltam P75-tel aztán ment is a GLQuake 15 fps-t. Nagy általánosságban elmondható, hogy minél nagyobb proci van a gépben, annál jobb. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy egy P166-os és 64 Mb RAM. Itt most néhány felhőrdülnek: minek az a 64 Mb RAM? Nos azért, mert elég kellemetlen érzés, amikor az ember Quake vagy Hexen 2-t játszik és megy is szépen 30-40 fps-ekkel aztán egyszer csak megáll az egész és elkezd a gép töltögetni a win-

chesterről. Tessék csak venni sok-sok memóriát!

Ráadásul lassan már a voodoo 1 is kevés egy-két játékhoz. Persze ez csak akkor igaz, ha az ember szeretne maximális részletességi szinten játszani. Ezzel el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, hogy milyen gyorsítókártyát is érdemes venni. Nos az éremnek több oldala van. Meg kell fontolni, hogy mire szeretnénk használni pontosan a kártyát. Csak játéka vagy 3D-s tervezőprogramokra, esetleg mindkettőre? Tudjon-e gyorsan működni 2D-ben is? Na és a lényeg: mennyi pénz áll rendelkezésünkre?

Ha valaki csak játéka szeretné használni a kártyát és van már egy normálisabb videokártyája akkor 3 lehetőség van: voodoo vagy voodoo 2 és Power VR.

Ha nincs sok pénz a vásárlásra, akkor mindenképpen egy voodoo 1 jöhet számításba, ami viszont egy másfél éves kártya, tehát lassan elavul. Ilyet most 25 ezer forint körüli áron lehet kapni. Ha több pénz

szán rá valaki, akkor voodoo 2-t kell vásárolni, ami kb. 2-3-szor gyorsabb, mint a mostani 3Dfx-es kártyák. Ennek az ára Magyarországon nyárig kb. 65-85 ezer forint körül lesz.

Vannak már nagyon jó 2D/3D-s kártyák is, ezek általában gyorsak 2D-ben is. Az ajánlott típusok a következők: Fire GL szériák, Riva 128, Hercules Thriller 3D.

A Fire GL leginkább tervezőprogramokhoz ajánlott, de a D3D-s teljesítménye is elég kellemes, az ára 50 ezer forint körül van. A FireGL nagyobb testvérei 200 és 450 ezer forintnál kezdődnek. Az Nvidia Riva 128-as kártyák is jók munkára és játéka egyaránt, D3D illetve OpenGL alatti teljesítménye a voodoo 2 után a leggyorsabb. (Quake 2 800x600-ban 45 fps - viszonyítási alapként: 3Dfx 640x480 31 fps; 3Dfx Voodoo 2 640x480 95 fps; 800x600 75 fps) A Riva chipsetes kártyák ára 32-45 ezer forint között mozog. A Hercules Thriller 3D nagyjából ugyanazt tudja mint a Riva 128, bár kb. 10%-kal lassabb, viszont 8 Mb RAM van rajta. OpenGL driver még nincs hozzá. A legjobb konfiguráció, ha van a gépben egy Riva vagy egy Hercules és emellé egy vagy két voodoo 2-t berak az ember. Sajnos ez igen költséges megoldás (viszont tökéletes).

Még egy-két jó tanács a végére: ha valaki mindig csak vár, hogy lejjebb menjenek az aktuális jó gyorsítókártyák árai, akkor sosem fog játszani... Már most rengeteg játék van, ami csak valamilyen gyorsítókártyával hajlandó elindulni. Sokan már másfél éve arra várnak, hogy mikor esik le a 3Dfx-es kártyák ára 10000 forintra. Nem biztos, hogy ez a legokosabb megoldás. Mire ez bekövetkezik, a kártya már annyira elavult lesz, hogy még ezt a pénzt sem fogja megérni.

A másik tanács, hogy ha vásárolni szeretnénk valamilyen 3D-s kártyát, mindenképpen próbáljuk megtekinteni valahol a teljesítményét, nehogy azután csalódjunk benne. Még valami. Jobban megéri venni egy Intel P200 MMX-et valamilyen gyorsítótól, mint egy PII 333-ost gyorsítókártya nélkül. Dióhéjban ennyi lenne. Jó játékot mindenkinek.

Csusi



Hardver hírek

„Kemény” érvek íróim

Voodoo 2: újabb fejlemények

A ZED legutóbbi számában a Voodoo 2 alapú kártyák újdonságainak bemutatása mellett néhány teszteredmény is szerepelt, melyek a Diamond Monster II egy korai, még fejlesztés alatt álló változatán lefutott tesztek alapján álltak elő. Azóta kisebb marketing-háború tört ki a Diamond és a Creative Labs között, melyből még a 3Dfx sem tudott kimaradni. A tét a Voodoo 2 piac vezető szerepének megszerzése volt, melyhez az egyik fontos lépés lehet elsőként kihozni a végleges kártyát. A végleges kártyák specifikációjával, a mellékelt programokkal és a konkurenciával kapcsolatos nyilatkozatok során váltották egymást. Mára az elsőként folytatott verseny eldőlt, hiszen a Creative Labs-nek sikerült tartani a február 20-ra ígért szállítási határidőt, de ennek ára volt: a 3D Blaster Voodoo2-höz semmilyen játékprogramot sem mellékelnek. A kártya teljesen megfelel az eredeti 3Dfx referencia design-nak, és a driverek is az eredeti 3Dfx referencia driverek. Ez is mutatja, hogy a Creative Labs elsődleges szempontja a gyorsaság és a rizikó minimalisra csökkentése volt. A cég végül úgy döntött, hogy 8 és 12 Megabyte-os kártyákat is kihoz induláskor, méghozzá 230 illetve 300 dolláros áron. A korábban csak 8 megás változatot tervező Diamond is lépett erre, és március 5-én kiadta a Monster II végleges változatát tesztelőknél, míg a második negyedévében tervezeli a 12 megás verzió boltokba kerülését. A harc talán utolsó momentuma az volt, mikor a 3D

Blaster Voodoo2 hivatalos megjelenése előtt egy nappal a Diamond bejelentette, hogy a 3Dfx által kiadott referencia design egy hibája miatt, a kártya nagy melegben hajlamos időnként a gép lefagyását okozni, de közben egy kis módosítás révén már megoldották a problémát. Hogy ez is a korábbiakhoz hasonló marketing fogás volt, vagy csak a Diamond tesztelői próbálták ki extrém körülmények között a kártyát, nem lehet tudni, mindenesetre az azóta forgalomba hozott Voodoo2 alapú kártyáknál nem jött elő ez a probléma. A kártya kompatibilitása azonban a korai driverek miatt még nem az igazi. Egyes játékok időnként leakadnak, ilyenek pl. az F-22 ADF, (melyben a glide implementáció nem működik, viszont a Direct 3D igen), illetve a JSF, Wing Commander: Prophecy, Mato Racer, Myth, Carmageddon, Nuclear Strike... és néhány EA Sports játék is. A kisebb kompatibilitási okokat sorra számolják fel különféle patch-ek kiadásával, de egyértelmű, hogy a gyors megjelenés érdekében kimaradt a tesztelési fázis utolsó szakasza. Sokszor a játék könnyűtárbán levő régi glide változat (glide2x.dll) okozza a problémát, így jobb azt eltávolítani. Aki próbált eddig az SLI üzemmódot, azok elég sok problémába ütköztek, és kiderült, hogy csak azonos gyártó, PCI slot-os azonos memória-felszereltségű kártyái képesek együttműködni. A 3D Blaster Voodoo2 teljesítményét vizsgálva arra jutottak eddig, hogy a korai (83 MHz-en hajtott) Monster II kártya-változatnál valamivel gyorsabb, és a normál Voodoo chipset-es kártyákéhoz képest igazán nagy teljesítménynövekedést csak Pentium II-es gépekben hoz. A

végleges Monster II és 3D Blaster Voodoo2 teljesítménye közelítőleg megegyezik egymással, eltérés igazán majd a végleges driverek használatakor lehet, a jelenlegi változat még elég korai, release candidate 1 verzió. A Diamond szokása szerint továbbfejlesztett drivereket mellékel a kártyához, melyek növelhetik az alap design-hoz képest a teljesítményt, és már a jelenlegi állapotban is tartalmaz, olyan bővítéseket, mint pl. a kártya órajelét állító slider.

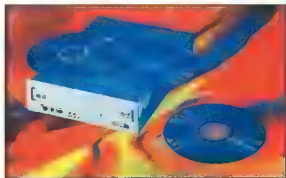
Intel Auburne avagy i740

Az Intel végre bemutatta új 2D/3D grafikus chip-jét, az Intel 740-et, amit a Real 3D céggel közösen fejlesztettek ki, mely közreműködött a Sega Model 2 és Model 3 típusú konzoljainak fejlesztésében. Az i740 egy alacsony árúhoz képest nagy teljesítményű grafikus gyorsító chip, mely bár nem lesz egy kategóriában a Voodoo2 alapú kártyákkal, de erős konkurenciát jelenthet a Riva 128, Rendition V2200 és ATI alapú termékeknek. A fontosabb garfikus-kártya gyártók máris bejelentették, hogy kihoznak Intel 740 alapú, AGP-s kártyákat: az STB a Lightspeed 740 termékekkel rukkol elő, míg a Diamond-nál még nem kapott nevet az új kártya. Az Intel eddig az i740-et, mint az új AGP-s chip-et reklámozták, ezzel is a Slot 1 felé terelve a felhasználókat, de a Real 3D bejelentette, hogy kihoz AGP és PCI alapú kártyát is, melyek a közös Starfighter nevet kapják. Ezt egy speciális AGP-to-PCI bridge chip beépítésével oldották meg, mely révén az Intel 740 úgy látja, mintha egy AGP slot-on ülne. Az Intel 740 egy általános célú gyorsító chip: 2D/3D és video-gyorsító, DVD támogatás és integrált DAC mind bekeverült. A chip olcsón bővíthető hardwares DVD-lejátszóra, TV ki és bemenetekkel és video-digitalizálás támogatására. A DAC 1600x1200 felbontást 256 színben 75 Hz-el tudja, míg 1280x1024-et már 65000 színben is képes 85 Hz-en megjeleníteni. Az i740-hez az Intel nem fejlesztett speciális API-t, hanem a standard DirectX és OpenGL API-t használja. Az i740 minden fontosabb 3D funkciót ismer, és a Riva 128-cal ellentétben a transparency effektet is képes megjeleníteni, azonban ahhoz hasonlóan maximum 8 MB memóriát képes lekezelni.

DVD-RAM a kapuk előtt

A különböző DVD-RAM változatokkal kapcsolatos csatározások – úgy tűnik – a végükhöz közelítenek, mert több cég jelentette be DVD-RAM termék kihozatalát. A multimédiás kiegészítő kiegészítő gyártó Hi-Vai áprilisban kezdő forgalmazni DVD-RAM bővítményt 400 dolláros áron. Ez egy 2x drive-ot fog tartalmazni, mely a DVD film, DVD-ROM és CD-ROM lemezek lejátszása mellett képes lesz adatokat rögzíteni DVD-RAM adathordozókra.

A Hi-Vai természetesen nem az egyetlen cég, mely DVD-RAM drive-ot hoz ki – többek között a Panasonic is megkezdte hamarosan a saját termékének árusítását.



Celeron, és az EX chipset

Az Intel április 15-én mutatja be új processzorát, a Celeront, mely tulajdonképpen a Pentium II egy lebutított változata. A Celeron egy olcsó kategóriás Slot 1 processzor lesz, mely a Pentium II architektúráját örökli, de a Level 2 cache memóriát kivesszük belőle. Vele egy napon debütálnak a Pentium II 350/100, 400/100 chip-ek és a 100 MHz-es külső busz órajelet kezelő BX chipset is. A Celeron kezelésére hozzák ki az EX chipset-et, mely egy lebutított

LX chipset lesz, és AGP-t, 66 MHz-es külső órajelet, 3 PCI slot-ot és 2 DIMM slot-ot fog tudni kezelni, és nem lesz benne multiprocesszor támogatás sem - ezek miatt az ára az LX chipset fele lesz. A cél mindezzel természetesen az, hogy felváltsa az Intel a normál Pentium-okat, melyek gyártásával teljesen leáll. Ezek helyett kínálja

majd alternatívaként az olcsó Slot 1-es rendszerek, melyekhez a 266 MHz-es Celeron már induláskor is csak 155 dollárba fog kerülni.

Az Intel szokásos szokosos árcsök-kentéséhez már hozzászokhattunk, így érdemes figyelembe venni a júliusi nyilvánosságra került terveiket:

1998	február	március	április	május	június	július
PII 333	\$722	\$570	\$480	\$480	\$400	\$400
PII 300	\$530	\$530	\$370	\$370	\$300	\$200
PII 266	\$375	\$375	\$195	\$195	\$195	\$155
PII 233	\$268	\$268	\$195	\$195	\$195	?
Celeron/266	n/a	n/a	\$155	\$155	\$155	?
PII 400/100	n/a	n/a	\$810	\$810	\$710	\$580
PII 350/100	n/a	n/a	\$610	\$610	\$510	\$415

Slot 2 hamarosan

Az Intel kiadott némi információt a Slot 1 utódjának szánt Slot 2-ről, és a Slot 2-es Deschutes processzoráról. A Slot 2-es Deschutes a Pentium Pro helyét tölti be az új processzor-palettnél, és 400 illetve 450 MHz-es változatokban, 100 MHz-es külső busz-órajellel dobja piacra őket az Intel. A nagyobb újdonság az jelentette, hogy a Deschutes-ban az L2 cache mérete 512 Kb, 1 MB vagy akár 2 MB is lehet majd és a processzor a teljes belső órajelfrekvenciával fog az L2 cache-hez hozzáférni, az eddigi lefelezett frekvencia helyett. Ezt egy független, 72-bites adatbuszon keresztül teszi, ennek beiktatásával oldották meg a problémát. Az Intel az újítás eredményeként akár 3.6 GB/sec adatátviteli sebesség elérését sem tartja lehetetlenné. A cég ezek mellett bemutatta, hogy hogyan és mennyivel lesz nagyobb a Slot 2 a Slot 1-nél. A növekedés érthető, hiszen most egy darab 512 KB-os Cache modul (ezek mérete majdnem akkora, mint magának a CPU-nak) helyett akár négynek is el kell férni a cartridge-ban. Az Intel azt is bejelentette, hogy 6 fogja gyártani hozzá az L2 cache-t is, így a Slot 2 Deschutes CPU ára 1000 dollár felett lesz, mely egyértelműen mutatja, hogy induláskor főleg a munkadolmásokba és szerverekbe szánják.

Készülhetünk a 133 MHz-es SDRAM-ra

Az Enhanced Memory Systems megálapodást kötött a Siemens-szel, enhanced synchron DRAM-ESDRAM közös gyártásáról. A 16 MB-os ESDRAM modul két 4KB-os, 12 ns-os SRAM page cache elemet és két darab 27 ns-os, 8 MB-os DRAM bank-ot tartalmaz. Az ESDRAM a cache révén már eléri az Intel PC-100 specifikációjában lévő elvárásokat, és így megfelel a PII és VIA MVP-3 chipset-es rendszerek igényeinek. Az új 100 MHz-es külső órajelet használó

rendszerekben nagy szükség lesz az új, nagyteljesítményű RAM-modulokra, melyek bírják majd a tempót tartani a processzorral (ez nem mondható el az EDO RAM-ról és a legtöbb mai SDRAM modulról). A gyártás a második negyedévben indul meg, és később 64 illetve 256 megás modulok is készülnek majd a Philips gyártósorán.

nVidia Riva 128ZX

Az nVidia a Riva 128-cal komoly sikereket ért el a 3D gyorsítók piacán. Rövid idő alatt több, mint kétféle darab chip-et, és arra épülő kártyát adtak el. A siker titka a kedvező ár, és a kimagasló teljesítmény volt. A következő generációs processzoruk, a 4V előtt azonban még kihoznak egy-két újdonságot, kisebb fejlesztést. Ezek közül az első a Riva 128ZX. Mint neve is mutatja, a sikeres Riva 128 chip software és hardware téren egyaránt továbbfejlesztett változata. A chip az eddigi 4 MB frame memória helyett már 8 MB lekezelésére képes, ezzel túllépve a maximális felbontás eddigi 800x600, illetve speciális üzemmódban 960x720 korlátjain - a Riva 128ZX maximum 1280x1024 felbontást tud majd 3D-ban megjeleníteni. Az nVidia erőteljesen dolgozik a driverek fejlesztésén - ennek eredményeképpen a képmínőség javulása mellett, most már egy elég gyors OpenGL ICD driver is elkészült hozzá. Az újdonságok közé tartozik az AGP 2x üzemmód támogatása is, mely igazán majd a 100 MHz-es rendszerekben lesz jól kihasználható. A Riva 128-ban lévő beépített 203 MHz-es RAMDAC-ot 250 MHz-esre cserélték, mely révén magasabb felbontásokban is igen ergonomikus képfrekvenciák kaphatók a Riva 128ZX-re épülő kártya. Eddig elég nagy gondot okozott a video out funkció megvalósítása a gyártónak Riva 128 chip mellett, de a ZX változatba beépített TV flicker filter ezt a nehézséget is feloldja. Ami még sokak számára érdekes lehet, hogy a Riva 128ZX driverei is nagymértékben hozzájárulnak a teljesítmény-növekedéshez, és az új driverek hasz-

nálhatók a normál Riva 128 chip-es kártyákkal is, és ott is okoznak gyorsulást az nVidia szerint.

Diamond MonsterSound M80 és M200MX

A Diamond a MonsterSound megjelenésekor a korai újítók szerepét vállalta magára, hiszen egy 3D hangkeltés gyorsítást alkalmazó kártyát dobott piacra. Az akkor még vadonatúj technikák mára kezdenek elterjedni, és kialakultak azóta az egységes szabványok is: a legkorábban kiött Aureal A3D gyorsító algoritmusok mellett megjelent a DirectSound és DirectSound 3D is. Az audio accelerator kártya a CPU-tól átvesz számos, a hangkeltéssel kapcsolo-



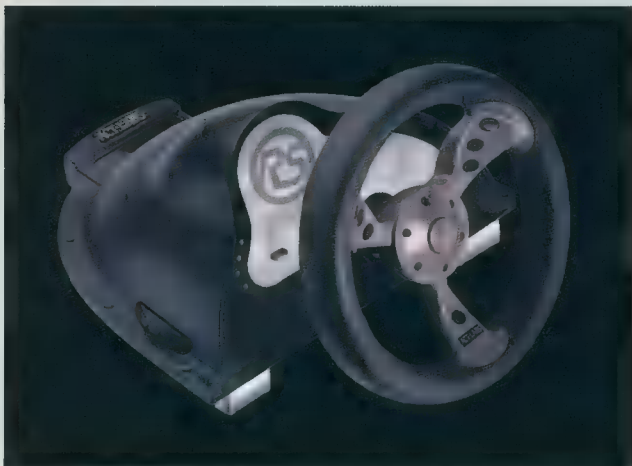
latos számítást, ezzel tehermentesítve azt, és egyúttal gyorsítva az egész rendszert. Az eredeti MonsterSound megjelenésekor az volt az álláspont, hogy érdemes kivárni, míg megjelennek olyan játékok, amelyek ki is használják a hangmegjelentés gyorsítást. Azóta több, igen színvonalas játék jelent meg, melyek ismerik a DirectSound 3D vagy az A3D szabványokat. Az elsők között volt a Jedi Knight, de azóta egyre bővül a lista: Heavy Gear, 176 Nitro Pack, Forsaken, Turok 2... Az M80 tulajdonképpen az eredeti MonsterSound kissé leegyszerűsített, és ezáltal olcsóbbá vált változata. A két független sztereó kimenet (4 hangfal) helyett egy moradt, de az A3D algoritmus alkalmazásával keltett 3D hangzás pótolni

Cebit '98 beharangozó

A Cebit Európa legnagyobb számítógépes kiállítása évek óta, az amerikai Comdex mellett itt mutatják be a legtöbb újdonságot, és legfrissebb fejlesztéseket a gyártók. A méretek érzékelésére talán elég felsorolnom néhány számot: 26 pavilonban, 360 000 négyzetméteren 7200 kiállító hozakodott ki újdonságaival, melyre már az első nap a tavalynál 20 000-rel többen, 270 000-en voltak kíváncsiak. Ezek között még nem szerepelt kis 8 fős csapatunk, de a negyedik naptól kezdve már mi is igyekeztünk hozzájárulni, hogy biztosított legyen az elvárt napi nézőszám. Az 1250 kilométernyi autózás után ki voltunk éhezve a látnivalókra, melyekkel nem farkadtak most sem, bár az idei Cebit kétségkívül kissé visszafogottabb volt a megszokottnál. Nem volt annyi világpremier, vagy világrengető újítás, inkább apróbb érdekességek és korábbi nagy durranások mostanra lefomult változatai vártak minket. Néhány technika mostanra végre beérni látszik, és nem sok kell az áttöréshez, ezek illetve gyártóik mind képviseltették magukat a kiállításon. A szervezésen végig érződött a német precizitás: a parkolás pontos irányítás mellett zajlott – a napi mintegy 10 000 autó rendezett sorokban várt estig gazdájára, a pavilonokban információs pultok, térképek és segítőképző szervezők tömkelege próbálta emlékeztetni a látogatók napjait. A zárás után a látogatók moraja helyett kiállító partijai törték meg a pavilonok csendjét... A következő számban ezekről az élményekről, a négynapos Cebit-túránkról olvashattok egy hangulatos és igen részletes beszámolót, melyből természetesen egyetlen fontosabb újdonság sem maradhat ki.

Remélem mindenki megtalálja majd benne a neki érdekes momentumot...

Charlie



tudja azokat, és így 100 dollár alatt marad a MonsterSound M80 ára.

A kártyán van egy waveblaster kompatibilis csatló és ezen foglal helyet a 32-hangú AdMOS AdWave wavetable szintetizátor modul 2 MB ROM-mal felszerelve. Ez természetesen lecserélhető egy általunk favorizált másik modullá.

Az M80 mellett a Diamond kihozza annak nagytestvérét az MX200-at is, mely mindenből egy kicsit többet kínál, mindest 150 dollárért. Egy 64-hangú Dream wavetable szintetizátor dolgozik rajta, és egy neves gyártó 4 MB-os hangkészlete kerül mellé a kártyára. Az MX 200-hoz csatlakoztathatunk akár 4 hangfalat is az aranyozott csatlakozókon keresztül. Ezek mellett mindkét kártyán gyorsított gameport lesz, hogy tovább csökkentsek a CPU leterheltségét.

Kormányok mindenkinek

Az ACT Labs már évek óta ismert különféle kiváló kontrollereiről. Joystick-ok, kormányok, gamepad-ok egész sorával lepték meg a játékosokat az évek során. Az itt bemutatott két kormányuk számos olyan újítást tartalmaz, melyet sok játékos szeretett volna már régóta megvalósulni látni. Az ACT LABS RS kormány érdekessége, hogy multiplatformos. A kormányba egy speciális, cserélhető cartridge-et kell dugni, ezen keresztül kommunikál a géppel. A vásárláskor egy választott géptípushoz kapunk cartridge-et, és később egy másik konzol, pl. N64 vagy Sony Playstation beszerzésekor csak egy plusz cartridge kell ahhoz, hogy új konzolunk is kormányozható legyen.

Az ACT Labs RS egyébként 7 programozható gombot, egy szintén programoz-

ható négyirányú pad-et, és Forma 1-es stílusú sebességváltót tartalmaz. A kormánykerék 270 fokban forgatható el, ami szinte minden autós program élvezetes irányítására alkalmasá teszi. Természetesen, komoly eszközökhöz illően a kormányhoz mellékelnek gáz és fékpedálokat is, aminél a csúszógátlásra is odafigyeltek.

A Force RS változat nevéből is következtetni lehet, hogy ez a kevés force feedback-es kormány egyike. Az Immersion I-Force 2.0 program kezeli le a speciális force feedback funkciókat, és ezen keresztül lehet saját beállításokat létrehozni a kormányhoz.

4M COMPUTERBONTÓ

1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560, 267-9561 Fax: 266-2327
E-mail: Bonto4m@mail.datanet.hu
http://w3.datanet.hu/~bonto4m
Nyitva: h-p 10-18h; szo 9-13h

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása, vétele. Elfelve és leselejtezett kiegészítők nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő számítógépek! Hálózatok átalánydíjas karbantartása.

Az Ön nyerő partnere!



ACOMP Intel Pentium II 233

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 233MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA 33 megabit/s merevlemez
- 32x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- TSENG ET6000 videokártya 2MB RAM-mal
- ATX miniatűr
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 189.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 17" SONY 200ES (200kHz, 0,25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 164.900,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, operációsrendszert, vírusirtót, DOS Macroit és 150MB játékprogramot!



ACOMP Intel Pentium MMX 200

- Pentium TXPro II alaplap, 1MB cache
- Intel Pentium MMX processzor, 200MHz
- 32MB EDO RAM bővíthető 128MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA 33 megabit/s merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Microsoft
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- 55600bps belső Voice Fax modem
- 17" SONY 100ES (200kHz, 0,25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 79.900,- Ft

GERICOM 11.3" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 200MHz processzor 16MB RAM, 256KB cache
- 2100MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 20x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + WaveTable
- PCI SVGA Videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 346 PCMCIA kártya hely, Backing Blight csatlakozás, térsi port, beépített sztereó hangszórók, Képfő monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr borítású.
- TV-OUT (kompozit videó és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 telepítő
- Budapesti területen ingyenes helyszíni konzultáció és beüzemeltetés!
- 12 + 24 hónapos garancia. Made in Germany

Nettó ár: 399.900,- Ft



Részletfizetési lehetőség!

KAMATMENTES hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül!
Hosszabb futamidők esetén 25% kamat.

ACOMP

Számítástechnikai Kft.
<http://www.acomp.hu>

ACOMP PEST:
ACOMP BUDA:
POLUS CENTER:

1134 Budapest, Robert Károly út 68.
1125 Budapest, Károlytánc út 2-4
1152 Budapest, Szendrői út 131.

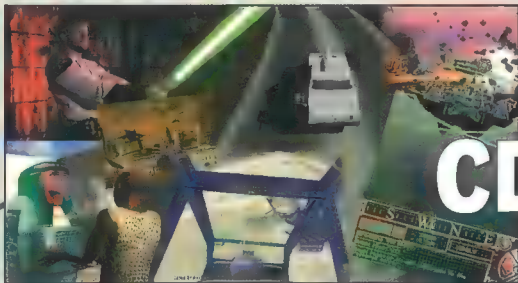
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Tel./Fax: 156-6190, 312-0963
Tel./Fax: 419-4081, 419-3882

FAXBANK:
Hitelkioszkók:

2-333-9000, 1-727-1111 (Ingyenes hívás az ország minden részéről)

A POLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
az árak csökkentésének jogát fenntartjuk!





CD tartalom

Digitális a CD-ben

A következő oldalakon a ZED CD mellékletén található játékokról és egyéb programokról olvashatok rövid ismertetőket. Remélhetőleg az itteni információk segítenek eligazodni a CD-n.

A CD-n ■ játékdémók között ezúttal egyetlen DOS-os játék kapott helyet (de az legalább teljes verzió). A játékdémók mellett vegyes segédprogramokat is találhattok (UTILITY alkönyvtár), melyek listáját megtalálhatod az itteni oldalakon. A SCENE könyvtárban demók, intrók, grafikák és zenék találhatók a Flag '98 és a Jumper '97 partyról. Az MPEG3 könyvtárba ismét Björn Lynne szerzeményi közül kerültek MPEG Layer 3 audio formátumú zenék a CD-re. Ezeket kívül még sok-sok egyéb meglepetéssel is szolgál ■ CD. Reméljük, a tartalommal mindenki elégedett lesz.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.04 - most már teljesen ingyenes verziója - található meg, Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd ■ CD-ről a CC32E404.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstallálód a böngésző, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. A Windows-t lehetőleg 800×600-as HiColor felbontásra állítsd, de gyengébb teljesítményű videokártya esetén 640×480-as felbontás mellett is megfelelően működik a program. A Netscape Communicator telepítését egyébként mindenkinek javasoljuk. Ha már van egy böngészőprogramod installálva, és az auturon funkciót is engedélyeztetted rendszeredben, akkor ■ CD behelyezésekor automatikusan betöltődik ■ keretrendszer intro oldala.

Fontos

A legutóbb Windows 95-ös programnak szüksége van ■ DirectX kiegészítésre. Az 5-ös verzió megtalálható a CD mellékletén ■ UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX könyvtárban, ahonnan ■ DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre.

A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikorra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik file-t kell elindítanod vagy kitömörítened. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablokban két lehetőség közül választhatsz:

Open it (Megnyitás)
Save it (Lemazre mentés)
Installáláshoz válaszd ki az Open it opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játékdémó egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tömöríteni. A CD-n a UTILITY\TOMORITO könyvtárban található WinZip (winzip95.exe) illetve PKZip (pk250w32.exe) programok pontosan megfelelnek erre a célra. A WinZip ablokában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indítható a kitömörítés.

Longbow 2

Electronic Arts/Helikopter-szimulátor
Extra: 3Dfx, Direct3D támogatás

A Jane's AH-64 Longbow helikopterszimulátor folytatása, sok-sok újítással, Direct 3D támogatással. „Az eddigi legerősebb helikopterszimulátor, eddig soha nem modellezett gépekkel.”

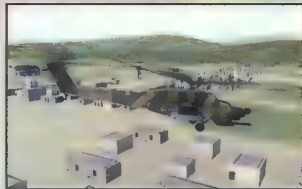
Irányítás:

Kurzor

Space

A helikopter irányítása

Tűz



Enter Gépfegyverrel lövés
[.] Hátsó rotor balra/jobbra
+,- Collective
Backspace Fegyverváltás
T Következő célpont
A Automata pilóta
H Hover hold (egyhelyben lebegés)
F1 Első nézet
F4 3D virtuális pilótafélké nézet

Battletezone

Activision/Akció-stratégia

Újfajta stílusú real-time stratégiai játék, melynek érdekessége, hogy nem csak kívülállóként irányíthatjuk ■ csatákat, hanem horci járművünkbe szállva magunk is tevékeny részesei lehetünk annak.

Flesh Feast

SegaSoft/Akció

Félelmetes akció-kalandjáték egy zombikkal telt szigeten. A demo egy pályát tartalmaz a teljes program 17 szintjéből.

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rs.	Min hardver	HD helyfogl.
Battlecruiser: 3000AD	bc3000ad\bc3kd7.c.zip	Szimulátor	MS-DOS	P75, 8MB	106 MB
Battletezone	strat\bzone\bzondemo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	37 MB
Descent Freespace video	akcio\descent\freospace.exe	3D akció	Win95	P90, 8MB	0 MB
Egypt 1156 B.C.	kaland\egypt\egypt.bat	Kaland	Win95	P90, 16MB	0 MB
Flesh Feast	akcio\ffdemo.exe	Akció	Win95	P133, 16MB	42 MB
G-Police	akcio\g-police\setup.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB	26 MB
Heavy Gear	szimul\heavygear\hgdemo.exe	Robot-szimulátor	Win95	P100, 16MB	56 MB
Interstate '76 Arsenal	akcio\i76arsen\i76demo.exe	Akció	Win95	P100, 16MB	38 MB
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	akcio\motsith\sithdemo.exe	3D akció	Win95	P90, 16MB	30 MB
Longbow 2	szimul\longbow2\lb2demo.exe	Helikopter-szimulátor	Win95	P133, 16MB	73 MB
Lurid Land (shareware)	akcio\luridland\luriddemo.zip	Akció	Win95	486, 8MB	6 MB
Oddworld: Abe's Oddysee	akcio\oddworld\abeodd.exe	Akció	Win95	P120, 16MB	55 MB
Plane Crazy	akcio\planecra\pcdemo.zip	Akció	Win95	P100, 16MB	52 MB
Powerboat Racing	sport\powerboa\setup.exe	Hajóverseny	Win95	P100, 16MB	28 MB
Real Golf	sport\realgolf\realgolf.exe	Golf	Win95	P75, 8MB	6 MB
Rising Lands	strat\rising\risinggb.zip	Stratégia	Win95	P90, 16MB	30 MB
Sega Touring Car Championship	szimul\segatcc\stc_demo.exe	Autóverseny	Win95	P100, 16 MB	20 MB
Stratosphere	strat\stratos\setup.exe	Stratégia	Win95	P133, 16MB	37 MB
The 3rd Millennium	strat\3rdmill\3m.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	0 MB
Warcraft Adventures video	video\warcradv.exe	Kaland	Win95	P90, 8MB	0 MB
Worms 2 (Internet)	strat\worms2\setup.exe	Akció/stratégia	Win95	P90, 8MB	18 MB

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató

1088 Budapest, Zoltán utca 10. • Telefon: (06-1) 438-3833 • Fax: (06-1) 438-3830

Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők, alkatrészek nagy választékban! Havilakcióink:

Canon BJC 250 tintasugaras színes printer 29 900,-
53 Virge II Mb EDO 8 900,-
Verbatim 74 min Data Life Plus írható CD 399,-
Thrustmaster F1 kormány+pedál 32 900,-
Performer Turbo Wheel kormány+pedál 18 500,-
Cyberdrive CD-ROM 24x 10 500,-
Quantum 2,1 Gb SE (UltraDMA) IDE HDD 25 400,-

Iomega Zip Drive párhuzamos port 800,-
Logitech OEM mouse 1 600,-
CD írás 500,-
33,6 Kbps belső modem 9 400,-
Panasonic 4/8 CD író + software 79 900,-

Aktív hangfalak, Gravis botkormányok, hangkártyák
valamint SB hangkártyák teljes választéka! Akciós
konfigurációinkat egyben hívjuk minket!

A fenti árak az ÁFA-t nem, de egy év garanciát tartalmaznak.



PILOT-COMP Kft.
Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva
1078 Budapest, Akadémia u. 3. Telefon/fax: 351-2338, 351-627-096

Az árak az ÁFA-t
nem tartalmazzák!

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD-lemezek,
hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolgáltatás 2000 Ft + ÁFA-tól.

i166MMX, TX, 1.44, 2.1 Gb UDMA HDD.

2 Mb SDRAM, 14", ház, 105 g. bill.

Virge DX 2 Mb VGA

123 900 Ft+ÁFA

HASZNÁLT, MŰKÖDŐ ALKATRÉSZEIT BESZÁMÍTJUK!

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókát is kiszolgálunk!

Tel./fax: 341-5343, 06 20 264-507

Faxbank: 2333666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-g



**ALTEC
LANSING**
MULTIMEDIA

ACS48

2x20W, 16cm hangfalak, 40W-os aktív szub-láda
120Hz, 20kHz frekvenciával



ACS45

2x20W teljesítményű hangfalak, 200W-os aktív szub-láda
120Hz, 18kHz frekvenciával, automatikus ki- és bekapcsolás



1088 Budapest, Zoltán utca 10.

Telefon: 438-3833, Fax: 438-3831

E-mail: info@datenet.hu

-5%

**ALTEC
LANSING**
MULTIMEDIA

G-Police

Psygnosis/Akció

Extra: 3Dfx, AGP támogatás

A harmadik évezredben, egy űrbéli kolónia rendfenntartásában vehetünk részt, különleges helikopterünkkel. A demo legújabb – a CD-n található – verziója már az AGP-s videokártyákat is támogatja.

Heavy Gear

Activision/Szimuláció

Extra: Direct3D (Voodoo/Voodoo Rush/Rendition V1000) szükséges

Mechwarrior-szerű 3D robotszimulátor az Activision kiadásában. A játék a Terra Nova bolygón játszódik, valamikor a 6. évezredben. A kolóniák harcában résztvevő robotokat irányíthatjuk a programban.

**Interstate '76 Arsenal**

Activision/Akció

Extra: Direct3D (3Dfx, Rendition, ATI, nVidia) szükséges

Az Activision a nagy sikerre való tekintettel kiadott egy kiegészítést Interstate '76 című játékához, Nitro Pack néven. Ebben a demóban ki is próbálhatjuk, ha van valamilyen 3D gyorsítókártya gépünkben. Az I76 Arsenal az eredeti játékot és a Nitro Pack-et együtt tartalmazza.

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Virgin/3D akció

Extra: 3D gyorsító támogatás

A Jedi Knight: Dark Forces 2 nemrég megjelent kiegészítésének demója. A programban egy kiegészítést próbálhatunk ki.

Battlecruiser: 3000 AD (teljes verzió)

3000AD Inc / Űrhajó-szimulátor
MS-DOS

A Battlecruiser: 3000 AD űrhajó-szimulátor készítője úgy döntött, hogy szabadon terjeszthetővé teszi több éves fejlesztésének eredményét. A program boltokban már nem kapható, ráadásul készíti az új, 2.0-s verziót, így ez egy jó reklám az új programnak. Ennek a verzióknak egyik újtása lesz majd például a 3Dfx gyorsítókártya támogatása. A program fejlesztése egyébként nagyjából 1992-ben kezdődött, majd 1996-ban jelent meg (sajnos a kiadó egy befizetetlen verziót jelentett meg, a készítő engedélye nélkül). Azóta készült egy patch hozzá, ami a főbb hibákat kijavítja (a CD-n lévő program, talán a javított verzió). Röviden ennyi a programról, máris meg azt kell hozzáfűzni, hogy javasolt DOS alól indítani a játékot, nem pedig Windows 95 DOS promptból. Ha mégis Win95 alól szeretnéd indítani, alvold el a programhoz tartozó readme file-t.

A játék installálása:

Töröltsük ki a BC3000AD\BC3KD7C.ZIP file-t a CD-ről (használd a -d opát az alkönyvtárak ki-

PATCH-EN (frissítések, javítások játékokhoz)**File neve**

carm3dafx.zip
cwg25913.exe
evopatch.exe
f1rs107d.zip
f1rs107v.zip
myth12.exe
skiup.exe
spdyz1a.zip
ta1x_2b1.exe

n játék neve és verziója

Carmageddon (Voodoo & Voodoo Rush upgrade)
Civil War Generals II 1.03 for Windows 95
Evolution 1.1
F1 Racing Simulation 1.07 (Direct3D patch)
F1 Racing Simulation 1.07 (Voodoo patch)
Myth: The Fallen Lords 1.2
Front Page Sports: Ski Racing 1.1 (beta!)
SpeedyZone 1.0a
Total Annihilation 1.x to 2.0 Beta 1

Lurid Land

Illusion Softworks/Akció

Shareware máskálós játék. A jó öreg Lode Runnerre emlékeztető pályákon irányítjuk kis varázslókat. Az a célunk, hogy megszerezzük a kulcsokat, kiszabadítsuk a foglyokat, valamint végrehajtsunk egyéb feladatokat. A játékot egyszerre ketten is játszhatjuk, ekkor ugyanazt a pályát két varázsló ügyködhet.

Oddworld: Abe's Oddysee

GT Interactive/Akció

Nagyon aranyos, szépen kidolgozott máskálós akciójáték. Főhőse Abe, Oddworld lakója, aki éppen szökésben van, így rögtön adódik a játék célja is: Abe-et kell segítenünk menekülésben. A játék egy öt részesre tervezett sorozat első része. A sorozat programjainak mindegyike az Oddworld világában fog játszódni.

**Plane Crazy**

Europress/3D akció

Extra: 3Dfx támogatás

3D repülős akciójáték. Egy hosszú kanyonban kell irányítanunk kis repülőnket, minél tovább jutva a pályán. A demóban 90 másodpercig játszhatunk, így igencsak ügyekezünk kell, hogy jó eredményt érjünk el.

Rising Lands

Microids/Stratégia

Nagyon szép, nagyfelbontású grafikájú (800x600) real-time stratégiai játék.

Powerboat Racing

Interplay/Motorsónak

Extra: Direct3D támogatás

Motorsónakverseny az Interplay-től, Direct 3D támogatással. Szép grafika, óriási lens flare-ek és sok víz...

Real Golf

Eric Malefew Consulting/Golf

Shareware golfprogram, melynek irányítása az Empire új golfjátékának. A Golf Pro-nak irányításához hasonló, azaz az egész jobbra-balra rángatásból üthetjük el a labdát. Jópofa újítás még, hogy ha elütjük a labdát, akkor golfautókkal kell elmenünk az új helyszínre.

Sega Touring Car Championship

Sega/Szimulátor

Túrautak versenye zárt pályán a Segától.

**Stratosphere**

Kodak Interactive/Stratégia

Érdekes stratégiai játék, melyben repülő erődíszeket kell építenünk, és ezekkel legyőznünk az ellenséget.



töröléséhez). PL: pkunzip -d d:\bc3000ad\bc3kd7c.zip c:\bc3000ad, ahol a -d helyére CD meghajtónk betűjelét írjuk, c:\bc3000ad helyére pedig tetszőleges könyvtárnev kerülhet. A bc3000ad.ini file-ban módosítsuk a cdrom és home sorokat a következőképpen: a cdrom után írjuk be annak a meghajtónak a betűjét, ahová a programot kitöröltük (példánkban: C), a home után pedig a teljes elérési utat (pl.: c:\bc3000ad). A CD-ről másoljuk a bc3k.bat file-t az installálás könyvtárába, és indítsuk a játékok azzal, vagy a következő parancssorral: bc3000ad /n /d1. A játék leírása megtalálható a kitörölt program mellett a DOCS alkönyvtárban, PDF formátumban a megtekintéséhez használd az Adobe Acrobat Reader (UTILITY\ACROREAD\SETUP.EXE).

UTILITY-K (segédprogramok, plugin-ek, shareware programok)

Program neve

DirectX 5

ACD See 32 2.22b2

Adobe Acrobat Reader 3.01
3D Control Center

AIPICT 2.0
Photo Liner
CuteFtp 2.0
Wolf programok

Netscape Communicator 4.04

ARJ 2.60

PKZip 2.04g
PKZip for Windows (16 bit)
PKZip for Windows (32 bit)
RAR 2.02 for DOS
WinZip for Windows 3.1
WinZip for Windows 95
Video for Windows
TB Anti-Virus 8.04 for DOS
TB Anti-Virus 8.04 for Windows 95
WinAmp 1.73
WinAmp Plug-In file-ok

futtatandó file

utility\directx5\dxsetup.exe

grafika\acd32222.exe

utility\acread\setup.exe
grafika\3dccc.exe

grafika\aipect20.exe
grafika\photolin.exe
internet\cute2032.exe
internet\wolf*.exe

netscape\cb32e403.exe

tomorito\arj260.exe

tomorito\pk204g.exe
tomorito\pk250w16.exe
tomorito\pk250w32.exe
tomorito\rar202.exe
tomorito\winzip31.exe
tomorito\winzip95.exe
vfw\setupvfw.exe
virusirt\tbav804.zip
virusirt\tbw95804.zip
winamp\winamp173.exe
winamp\plugins\

leírás

DirectX 5 kiegészítés Windows 95-höz (a legtöbb játékhoz szükséges a DirectX)

ACD See Windows-os képnézegető legújabb shareware változata

Acrobat Reader PDF file-ok megtekintéséhez
Segédprogram az elsődleges és másodlagos videovezerlő közti váltáshoz. Különösen hasznos, ha több 3D kártya van gépünkben
Gyors Win95-ös JPEG-néző
Képszerkesztő segédprogram Win95-höz
Egyszerűen kezelhető FTP kliens program
Vegyes segédprogramok az internethez, pl. MP3 keresésre, FTP szerverek listájának kezelésére stb.

A Netscape Communicator böngészőprogram legújabb ingyenes verziója

Az ARJ tömörítő legújabb verziója, mely Windows 95 alatt már a hosszú file neveket is kezeli
PKZip tömörítőprogram

A PKZip tömörítő Windows 3.1-hez készült verziója

A PKZip tömörítő Windows 95-höz készült verziója

RAR tömörítőprogram DOS-hoz

PKZip kompatibilis tömörítőprogram Windows 3.1-hez

PKZip kompatibilis tömörítőprogram Windows 95-höz

AVI lejátszó kiegészítés Windows-hoz

Shareware vírusirtó a ThunderByte-től (DOS)

Shareware vírusirtó a ThunderByte-től (Windows 95)

MPEG Layer 3 lejátszó Windows 95-höz (shareware)

Sok-sok kiegészítés a Winamp 1.6-os utáni verzióihoz

The 3rd Millennium

Cryo/stratégia

A XX. század elején játszódik ez az újszerű, komplex stratégiai játék. Feladatunk egy ország vezetésében miközben városainkat fejlesztjük, rendelkezésünkre állnak népszerűségünket növeljük, kormányon maradásunkat hosszabbítjuk. A játék a CD-ről futtatható

Worms 2

Team 17/Akcio-stratégia

A Team 17 Worms 2 akciós-stratégiai programja már szerepelt egy korábbi ZED CD-n, de most a fej-

csapatjátékra épülő játékformát kínál a Quake 2 kedvelőinek, érdekes játékszabályokkal. Megjelent néhány új pálya, melyeket úgy terveztek, hogy akár 64 fő is játszhatson rajtuk egyszerre. (Ezeknek egyetlen hátránya, hogy a szervergépnek elég erősnek kell lennie ennyi játékos kezeléséhez.) Ebben a könyvtárban kapott még helyet a 3.14-es patch is, melynek használatához szükséges a 3.13-as Point Release elvezetés telepítése. (Lehet, hogy mire ez a szám megjelenik, már újabb patch-ek is megjelentek, lapzártánkkor ezek voltak a legfrissebbek.) A Quake 2 új patcheiben a kimentett állások nem kompatibilisek a régi verziókkal (azaz patchelés után nem használhatod régi mentéseidet).

Háttérképek

A CD EGYEB\HATTER alkönyvtárában néhány Windows-ban használható háttérképet találhattok a Joint Strike Fighter, a Flying Nightmares 2 és a Worms 2 programokból. A zip file-ok neveiben a 640 x 640x480-as, a 800 pedig a 800x600-as felbontást



lesztők kiadtak egy új demót, melyben egy téli pályán játszhatunk kétszemélyes üzemmódban, valamint most már (ez a demo újítása) kipróbálhatjuk az internetes játékokat is. A demo mellett a CD-n helyet kapott néhány Windows-hoz használható háttérkép az EGYEB\HATTER\WORMS2 alkönyvtárban.

Egyebek

Quake 2 Point Release, Capture The Flag kiegészítés és 64 személyes pályák

A CD-n a QUAKE\QUAKE2 alkönyvtárában az id Software által nemrég kiadott Quake 2 kiegészítéseket találhatjátok meg. A Point Release (3.13-os patch) számos újítást tartalmaz a program hálózati játék részében (elsősorban új, kimondottan deathmatch-hez tervezett pályákat). A Capture The Flag kiegészítés egy

könyvtárba kerültek a 800x600-as és az 1024x768-as felbontású képek.

Programelőzetesek

A VIDEO alkönyvtárban két AVI file található, a Battlezone és az Unreal programok előzetesével. Ezen kívül három játék előzetese van még a CD-n:

Descent Freespace

Interplay/Akcio

(akcio\descent\freespace.exe)

A Descent és Descent 2 játékok készítői ezúttal teljesen megreformálták a megszokott 3D űrhajós akciójátékokat: már nem bányákban, alagutakban kell kanyarognunk és irtanunk az ellenséges űrhajókat, hanem szabadon repkedhetünk a világűrben.

Egypt 1156 B.C.

Cryo/Kaland

(kaland\egypt\egypt.bat)

Egy új 3D kalandjáték a Cryo-tól. K.e. 1156-ban sétálhatunk Egyiptom különböző városában. A játék irányítása leginkább a 3D akciójátékokban megszokotthoz hasonlít. A környezetet a megmaradt romok tanulmányozása után építették fel, az eredeti épületek alapján.

Warcraft Adventures

Blizzard/Kaland

(kaland\warcraftv\warcraftv.exe)

A Blizzard ezúttal nem egy újabb stratégiai játékot készített a Warcraft világban, hanem egy rajzfilmeszerű kalandjátékot. Az előzetes futtatása előtt másodát a winchesterre a CD-n lévő programot, csak utána indítsd a warcraftv.exe file-t.

A shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogok jogszűrő használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!

A CD-n található programok tartalmáról a kiadó semminemű felelősséget nem vállal!

A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkat a kiadó felelősséget nem vállal.

A következő számban...

A márciusban (elméletileg) megjelent, és az áprilisban (elméletileg) várható játékok

Március

13 - Fighting Force (Eidos Interactive)



Végre megjelenik (többszöri időpont-módosítás) után az Eidos regóta beharangozott 3D-s veredős csodája. A Fighting Force a klasszikus veredős játékok (Double Dragon, Streets of Rage) hangulatát eleveníti fel, a Tekken 2-t idéző megvalósításban.

17 - Tenth Planet (Bethesda Softworks)

20 - Deathtrap Dungeon (Eidos Interactive)



Az Ian Livingstone-féle Fighting Fantasy könyvek alapján íródott akció-kaland játék Tomb Raider-szerű kivitelezésben, pergő játékmennel, fejtörőkkel és rengeteg akcióval.

20 - Starcraft (CUC/Blizzard)



A Blizzard új real-time stratégiai játéka. A Warcraft 2 fantasy világa után most kilépünk a világűrbe, és a galaxis meghódításában segítünk az általunk kiválasztott fajnak.

20 - Formula 1 '97 (Psygnosis)

23 - Soldiers at War (Mindscape)

24 - MAX 2 (Interplay)

26 - The Golf Pro (Empire)



A golfprogramok új generációjának első tagja, gyönyörű grafikával, és forradalmian újszerű irányítással.

27 - Warhammer 2: Dark Omen (Electronic Arts)

Die by the Sword (Interplay)

Simfium (Electronic Arts)

Deadlock 2: Shrine Wars (Electronic Arts)

28 - Star Wars Supremacy

(Virgin Interactive/LucasArts)



Az első Star Wars univerzumban játszódó stratégiai játék, melyben célunk a Birodalom vagy a lázadók vezetőit irányítva a galaxis meghódítása.

Április

3 - Hexen 2: Portal of Praveus (Activision)

Flying Nightmares 2 (Eidos Interactive)

6 - Gold Reserve (Mindscape)

8 - Xfire (Virgin Interactive/Sirtech)



Egy real-time Incubation, avagy egy sci-fi környezetben játszódó Diablo, attól a fejlesztőcsapattól, akiknek a Wizardry sorozatot és a Jagged Alliance-t köszönhetjük.

10 - Incubation Mission CD (Blue Byte)

Generations (CUC)

F22 Red Sea operations (Ocean)

15 - Sin (Activision)



Egy Quake 2 engine-t használó first person shooter rengeteg apró újítással.

17 - Descent Freespace (Interplay)



A Descent végre kilép a szűk folyosók, termek és szobák világából az űrbe. A teljes mozgásszabadság és a játékipart forradalmasító engine kereszteléséből biztos valami nagy durranás fog születni.

20 - Black Dahlia (Take 2 Interactive)

Interactive movie Dennis Hopper-rel a főszerepben.

24 - Motorhead (Gremlin Interactive)

27 - Populous 3 (Electronic Arts)



Minden idők egyik legnagyobb sikerű játéknak legújabb része. Real-time stratégia, harc, erőforrás-gazdálkodás, menedzsment, építkezés, fejlesztés - mindez egyben a Populous 3.

27 - Dominion Storm (Activision/ION Storm)

Cyberstorm 2 (CUC)

Em előbbieken felsorolt dátumok egyrészt nem véglegesek (így kizárólag iránymutatónak szolgálnak), másrészt az amerikai és angol megjelenéseket tartalmazzák.

JÖN, JÖN, JÖN – ZED 3001 Mb



Május elején megjelenik a ZED magazin kiadásában az elmúlt 2 év legsikeresebb játékeit összefoglaló 3 CD-s gyűjtemény, több mint 3 Gb információ, több mint 300 játék.

Az exkluzív gyűjtemény korlátozott példányszámban jelenik meg, ára 1990 Ft.

A ZED olvasói 1998. május 9-ig a lapban található csekken, illetve a szerkesztőségben történő befizetéssel kedvezményesen mindössze

1490 Ft-ért

juthatnak hozzá a kiadványhoz.

Ha a ZED-nek már előfizetője vagy, esetleg a ZED 3001 Mb megrendelésével egyidejűleg fizetsz elő negyedévre vagy félévre, akkor

1290 Ft-ért

TIÉD lehet a 3 CD-s gyűjtemény.

Az akciós árak az IFABO '98 ideje alatt a ZED standján is érvényesek!

Elképesztő



húsvéti akciók!

ELECTRONIC ARTS™

Csak nálunk a legjobb, legizgalmasabb EA játékokra!



CROC
Élvezetes platformjáték
a kis krokodillal



NBA LIVE 98
A legelőhűbb és szebb
kosárlabda játék



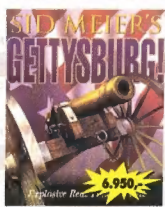
NEED FOR SPEED 2 SE
Autóverseny a világ legfantasztikusabb kocsijaival



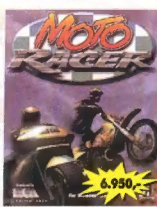
WING COMMANDER 5
A legszebb sci-fi
űrrepülés játék



NUCLEAR STRIKE
Látványos helikopteres
akciójáték



GETTYSBURG!
A nagy amerikai csata
stratégiai feldolgozása



MOTO RACER
Élvezetes, pergő
motorverseny



ARMORED FIST 2
Élethű tankszimulátor
számtalan küldetéssel



ANDRETTI RACING
Autóverseny játék
a híres versenyzővel



K&N EXTREME
Real-time stratégiai
játék a jövőből



AH64D Longbow
4 950,-



ATF
4 950,-



Beasts & Bumpkins Dungeon Keeper
5 950,-



F22 Lightning
4 950,-



FIFA Soccer 97
5 950,-



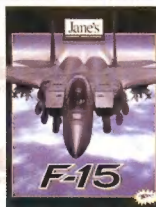
LBA 2
5 950,-



Privateer 2
4 950,-



US Navy 97 Wing Commander 4
4 950,-



Áprilisi újdonságok!

Dark Omen
Deadlock 2: Shrine Wars
F-15 (Jane's sorozat)
Queen The Eye
X-Files: Unrestricted Access



A teljes, akciós árlistánkért hívj minket a 361-4061-es telefonszámon!

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Mórty Zs. körténnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon/Fax: 361-4061 – Nyitvatartás: Hétfő - Péntek: 10-18 óráig, Szombat: 10-13 óráig

Áraink az áfát tartalmazzák és az akciók a készlet erejéig érvényesek.

Találkozzon velünk!

IFABO

BUDAPEST

1998



Nemzetközi Szakvásár

- Számítástechnika
- Telekommunikáció
- Repro- és másolástechnika
- Irodaszervezés
- Irodabútor

1998. május 5-9.

Budapesti Vásárközpont

**Naponta: 10.00-18.00 óráig,
szombaton 16.00 óráig**